MIT CD! RAINBOW SIX VOLLVERSION!

100% KAUFBERATUNG DIE SPASS MACHT
PC, PLAYSTATION2, XBOX & GAMECUBE

JUNI 2004

VIDEO GAMES AKTUELL

NUR 1,99 EURO MIT CD!

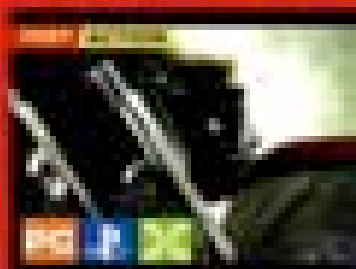
VOLLVERSION!
RAINBOW SIX
Taktik-Shooter!
JETZT SPIELEN!

NEED FOR SPEED:
UNDERGROUND 2
Alle Neuerungen im Detail!

DRIVER 3
Härter als "The Getaway", schöner als "Vice City (dt.)"!

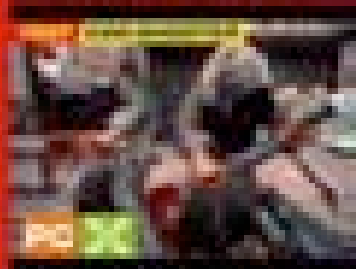
HALO 2
Aufregung im Ego-Shooter-Lager: Neueste Bilder & coole Infos!

TESTCENTER

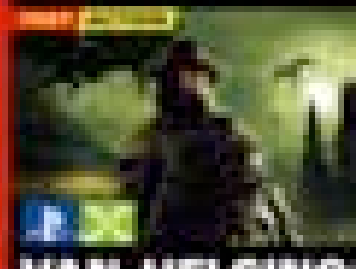


HITMAN 3: CONTRACTS
Blutige Killer-Alphabetik!

GRAN TURISMO 4
Prologue-Version im Test!



PAINKILLER
Verteufelt gute Action im düsteren Mittelalter!



VAN HELSING
Coolen Vampirjäger: lassen gut, außen mit Hut!

TIPPS & TRICKS: SPLINTER CELL 2, RAINBOW SIX 3, HITMAN 3: CONTRACTS UVM...

€ 1,99

VIDEO GAMES AKTUELL VOLLVERSION

Tom Clancy's RAINBOW SIX

VOLLVERSION PC CD-ROM

Diesen Monat liefern wir Ihnen die Vollversion zum tollen Taktik-Shooter "Rainbow Six"

HANDBUCH

Das Handbuch zum Spiel ist als Acrobat-PDF-Dokument auf der CD-ROM enthalten. Öffnen Sie die CD-ROM im Windows-Explorer und wechseln Sie in das Verzeichnis \Handbuch. Hier befindet sich die Datei Rainbow Six Deutsch.pdf. Um diese zu öffnen, benötigen Sie den Acrobat Reader. Dieser ist in der Version 4.05 deutsch im Verzeichnis \Acrobat auf der CD-ROM enthalten. Eine aktuellere Version des Acrobat Readers finden Sie übrigens im Downloadbereich des PC-Magazins Chip (www.chip.de).

▲ **PDF-DOKUMENT:** Mit dem Acrobat Reader holen Sie sich das Handbuch auf den Bildschirm.

▲ **UMFANGREICH:** Das Handbuch beschreibt detailliert alle Funktionen und die Steuerung des Spiels.

SYSTEMANFORDERUNG

IBM- oder kompatibler PC
CPU: Mit Hardware-Beschleunigung mind. 166 MHz Pentium. Ohne Hardware-Beschleunigung mind. 200 MHz Pentium MMX.
Betriebssystem: Windows 95, Windows 98/SE, Windows XP. (Wichtig: Das Spiel läuft nicht unter Windows 2000).
Festplatte: Mind. 100 MB, Komplettinstallation benötigt ca. 480 MB. RAM 16 MB mind., 32 MB und mehr empfohlen.
2D-Video: 16-Bit-SVGA oder besser. **3D-Video:** Direct-3D-kompatible Hardware, Beschleunigung empfohlen.
Audio: Soundblaster-16-kombatibel oder besser. **CD-ROM-Laufwerk:** Quad-Speed oder schneller.
Bildschirm: 640 x 480 x 16 oder besser.

INSTALLATION

Legen Sie die CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk ein. Ist die AutoPlay-Funktion aktiviert, erscheint automatisch das Menü.

Sollte die AutoPlay-Funktion des Laufwerks deaktiviert sein, öffnen Sie die CD bitte mit dem Explorer. Doppelklicken Sie hier auf die Anwendung AutoRun.exe.

▲ **MENÜ:** Bei aktivierter AutoPlay-Funktion erscheint das Menü nach dem Einlegen der CD automatisch.

RAINBOW SIX INSTALLIEREN

Es stehen drei Installationsarten zur Auswahl:

Minimal:
Benötigter Festplattenplatz ca. 100 MB
(Zum Spielen muss sich die CD-ROM im Laufwerk befinden.)

Standard:
Benötigter Festplattenplatz ca. 375 MB
(Zum Spielen muss sich die CD-ROM im Laufwerk befinden.)

Komplett:
Benötigter Festplattenplatz ca. 425 MB
(Zum Spielen muss sich die CD-ROM nicht im Laufwerk befinden.)

▲ **INSTALLATION:** Für optimale Performance wählen Sie die Komplett-Installation.

RAINBOW SIX SPIELEN

Nach der Installation starten Sie das Spiel über die neue Verknüpfung im Startmenü.

Tom Clancy's RAINBOW SIX

Der geniale Taktik-Shooter von Red Storm Entertainment als uneingeschränkte Vollversion.

▲ **KLASSIKER:** Rainbow Six ist ein spannender Taktik-Shooter, in dem Sie mit guten Reaktionen allein nicht zum Ziel kommen. Vielmehr ist die richtige Planung der Schlüssel zum Erfolg.

ERSTE SCHRITTE

Nachdem Sie das Spiel erfolgreich installiert haben, steht dem Kampf gegen den Terror nichts mehr im Weg. Starten Sie "Rainbow Six" und passen Sie im Menüpunkt Optionen Steuerung und Auflösung Ihren Wünschen an.

Bevor Sie die erste Mission angehen, sollten Sie die 25 Trainingsaufgaben absolvieren, sonst werden Ihnen die Verbrecher die Hölle heiß machen. Besonders für Neueinsteiger ist das Training absolute Pflicht. Sie können sich nicht nur auf dem Schießstand austoben, sondern auch komplexere Aufgaben wie das Befreien von Geiseln üben.

PLANUNGSPHASE

Vor jeder Mission will der Einsatz penibel vorbereitet sein. Sie entscheiden, welcher Ihrer Männer in welchem Team kämpft und legen Bewaffnung und Ausrüstung fest.

Wem das alles zu stressig ist, der kann auch auf einen vom Spiel vorgegebenen Plan, einen so genannten Standardplan, zurückgreifen.

Klicken Sie dazu im ersten Bildschirm der Planungsphase, ohne irgendwelche Einstellungen vorzunehmen, zweimal auf den Rechtspfeil und bestätigen Sie die anschließende Nachfrage. Nun nimmt das Spiel automatisch alle Einstellungen vor und Sie steigen direkt ins Spiel ein.

▲ **QUAL DER WAHL:** Sie entscheiden, wer an der nächsten Mission teilnimmt.

CHEATS

Um die folgenden Schummelcodes zu aktivieren, wechseln Sie im Spiel mit der Befehlstaste Team-Chat in die Eingabezeile unten in der Anzeige. In der Grundbelegung betätigen Sie zu diesem Zweck die [RETURN]-Taste. Sobald der Cursor blinkt, geben Sie einen der gewünschten Codes ein aktivieren diesen durch erneutes Drücken der [RETURN]-Taste.

Team unverwundbar
.....Teamgod

Spieler unverwundbar
.....avatargod

Charaktermodelle verändern
.....Stumpy

Große Hände und Füße
.....clodhopper

Riesengroße Köpfe
.....meganoggin

Große Köpfe
.....bignoggin

Munition wieder auffüllen
.....5fingerdiscount

Computergegner ohne Künstliche Intelligenz
.....NOBRAINER

Zweidimensionale Charaktere
.....turnpunchkick

Siegbedingungen ausschalten
.....explore

Furz-Mode
(Hier gibt Ihr Charakter immer wieder Furzlaute von sich)
.....SILENT BUT DEADLY

OPERATION STAHLWIND

Wir helfen Ihnen durch die erste Mission des Spiels. Sie müssen die belgische Botschaft infiltrieren und entweder alle Terroristen eliminieren oder eine wichtige Geisel befreien.

VOLLVERSION

PC CD-ROM

▲ 1. Bei Benutzung des Standardplans starten Sie mit drei Teams vor der Botschaft.

▲ 2. Das grüne Team steigt über die Feuerleitern links vom Eingang ins Gebäude ein.

▲ 3. Suchen Sie umgehend die Geisel und eliminieren Sie unterwegs alle Feinde.

▲ 4. Schließlich beim Botschafter angekommen, eskortieren Sie ihn nach draußen.

▲ 5. Mit den anderen beiden Teams sichern Sie den Fluchtweg für die Eskorte.

▲ 6. Bringen Sie die Geisel über einen der verschiedenen Seitenausgänge ins Freie.

▲ 7. Geschafft! Haben Sie den Botschafter befreit, ist die erste Mission erfüllt.

Steuerung in der Planungsphase

Wegmarken-Steuerungen

= Vorwärts bewegen

= Rückwärts bewegen

Entf = Ausfallschritt links

Rücktaste = Ausfallschritt rechts

Kartensteuerungen

↑ = Karte nach oben

↓ = Karte nach unten

← = Karte nach links

→ = Karte nach rechts

Pos 1 = Karte vergrößern

Ende = Karte verkleinern

Bild Oben = Karte nach rechts drehen

Bild Unten = Karte nach links drehen

ü = Level nach oben wechseln

+ = Level nach unten wechseln

S = Zu 3D-Ansicht wechseln

ÜBERSICHT ÜBER DIE TASTENSTEUERUNG

Handlungen

Entf = Magazin wechseln

0 / 0 + Ziff / = Umgebung manipulieren

= Objekt verwenden

1 = Primärwaffe wählen

2 = Sekundärwaffe wählen

3 = Spezialobjekt Nr. 1 auswählen

4 = Spezialobjekt Nr. 2 auswählen

. = Feuerrate ändern

Aufklärungs-Steuerungen

, = Zwischen Aufklärungseinheiten wechseln

; = Nächster Aufklärungseintrag

: = Vorheriger Aufklärungseintrag

Bewegungen

↑ = Vorwärts bewegen

↓ = Rückwärts bewegen

← = Ausfallschritt links

→ = Ausfallschritt rechts

Maus

= Nach links drehen

= Nach rechts drehen

= Nach oben blicken

= Nach unten blicken

Ende = Kauerstellung

= Laufen

Umschalt = Mischen

Team/KI

Bild Oben = Vorheriges Team

Bild Unten = Nächstes Team

Pos 1 = Wechseln zu Team in Stellung halten

S = Statusbericht

Einfg = Durch Feuerregelungs-Modi schalten

Rücktaste = Durch Feuerregelungs-Geschwindigkeiten schalten

Q = Startcode 0 eingeben

W = Startcode 1 eingeben

E = Startcode 2 eingeben

R = Startcode 3 eingeben

Kommunikation

" = Wechseln zu Chat

Eingabe = Wechseln zu Team-Chat

Leertaste = Funkmeldung übertragen

(Zum Sprechen drücken, nach Beendigung loslassen)

Ansicht

STRG = Wechseln zum Heckenschützen-Modus

N = Wechseln zur Nachtsicht

M = Wechseln zur Kartenvollansicht

F1 = Wechseln zur Kamerasicht

- = Filmfenster vergrößern

? = Filmfenster verkleinern

+ = Karte vergrößern

ü = Karte verkleinern

< = Nächstes Mitglied auf Karte verfolgen

Optionen

A = Wechseln zum Automatischen Zielen

F2 = Bildschirmansicht

F12 = Server-Dialog aktivieren

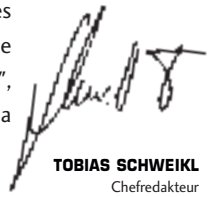
F3 = Wechseln zu Zielfadenkreuz

…UND ACTION!

Wow – was für eine Resonanz! In die Vornummer von Videogames Aktuell haben wir zum ersten Heft-Geburtstag eine spielbare Vollversion gepackt. Ihr Feedback war überwältigend. Ein komplettes Rennspiel für 99 Cent zusätzlich zum weiterhin konkurrenzlos günstigen Magazin für 1 Euro. Dieses Angebot haben Sie, werte Leser, fast 100.000 Mal gerne angenommen.

Grund genug für uns, noch einen draufzusetzen. Diesmal kommen die Action-Freunde auf ihre Kosten. "Rainbow Six" heißt der Taktik-Shooter, der dieser Ausgabe komplett spielbar als Vollversion beiliegt. Als Anführer einer Antiterror-Sondereinheit tauchen Sie ein in die spannende Welt der Schwerverbrecher und Geiselnehmer.

Im Magazin warten brandheiße Themen auf Sie: Ein exklusives Special zum heiß ersehnten Ego-Shooter "Halo 2" oder die ersten ausführlichen Infos zu "Need for Speed: Underground 2", dem Nachfolger zum erfolgreichsten Rennspiel des Jahres! Da heißt es anschnallen und abfahren!



TOBIAS SCHWEIKL
Chefredakteur

TITELTHEMA

HALO 2

Forum
Fragen stellen, Antworten kriegen, mit Profis reden. Hier hört man Ihnen zu!

Most Wanted
Sie wollen auch mal selbst bestimmen? Wir nehmen Ihre Wünsche ernst!

Archiv
Ausgabe verschlafen? Hier bestellen Sie einfach nach!

VIDEO GAMES AKTUELL

AUSGABE JUNI 2004

12 SPEZIAL

12 ▶ **Halo 2**
Vier Seiten Spezial mit riesigen Bildern und neuen Details zum Online-Modus.
16 **Second Sight**
18 ▶ **Need for Speed: Underground 2**
20 ▶ **Driver 3**
22 **The Getaway 2**
26 **Metal Gear Solid 3: Dschungeltaktiken**
28 **Colin McRae Rally 2005**

30 NEWS

Was tut sich in der Spielewelt? News zu allen Systemen lesen Sie hier.

30 **PC-Ticker**
34 **PS2-Ticker**
38 **Xbox-Ticker**
42 **GameCube/GBA-Ticker**
46 **Handy-Ecke**
Außerdem: Die aktuellen N-Gage-Spiele im Test

48 SERVICE

Listen, Termine, Wertungen: Alle Fakten auf einen Blick im Service-Teil

48 **Charts**
Die Top-Ten, ermittelt von Media Control
48 **Pressespiegel**
48 **VGA-Preisvergleich**
52 **Erscheinungstermine**
60 **Das VGA-Gewinnspiel**
86 **Testübersicht**
86 **Topspiele**

04 RUBRIKEN

03 ▶ **VGA-Vollversion: Rainbow Six**
04 **VGA-Vollversion: Installation**
05 **Los geht's**
06 **Inhalt**
08 **Vollversions-Beschreibung**
116 **Im nächsten Heft**
Hier erfahren Sie, welche Themen Sie in der kommenden VGA-Ausgabe erwarten
116 **Impressum**

61 TEST

61 **Testcenter**
62 ▶ **Hitman 3: Contracts**
64 **Transformers**
66 **RalliSport Challenge 2**
68 **Port Royale 2**
69 **Alias**
70 **UEFA Euro 2004**
72 **Red Dead Revolver**
73 **Akte X: Resist or Serve**
74 ▶ **Gran Turismo 4: Prologue**
76 ▶ **Painkiller (dt.)**
77 **The Sniper 2**
78 ▶ **Van Helsing**
81 **Pokémon Collosseum**

82 BUDGET-TEST

82 **Formel Eins 2003**
82 **Pro Evolution Soccer 3**
84 **Enter the Matrix**
84 **Günstige Budget-Highlights**

90 HARDWARE

90 **Hardware-News inkl. Übersicht Online-Kosten**
92 **Der Weg zum Heimkino**
94 **VGA online**

96 TIPPS & TRICKS

96 **Inhalt**
96 **Aktuelle Cheats**
97 **Hotlines**
98 **Action-Replay-Codes**
101 **Lösungsbücher**
100 **Action-Replay-MAX-Codes**
102 ▶ **Rainbow Six 3**
106 ▶ **Splinter Cell: Pandora Tomorrow**
108 ▶ **Hitman 3: Contracts**
114 **Pokédex**

HALO 2

▲ SEITE 12: Alle Neuigkeiten zum verbesserten Mehrspieler-Modus.

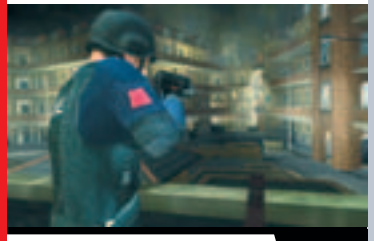
SPEZIAL 12

SECOND SIGHT

▲ SEITE 16: Ihre Gedanken sind hier die beste Waffe.

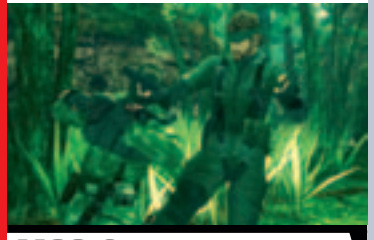
NFS: UNDERGROUND 2

▲ SEITE 18: Noch cooler als der rekordverdächtige Vorgänger?



THE GETAWAY 2

▲ SEITE 22: Heiße Insider-Infos aus den britischen Entwicklerstudios.



MGS 3: DSCHUNGELTAKTIKEN

▲ SEITE 26: Welcome to the Jungle! So überlebt Solid Snake im Dickicht.

▶ Unsere Titelthemen sind mit einem Pfeil markiert.

VIDEO GAMES AKTUELL
TOP
News
Tests
Tipps

TEST 62

Hopp oder Top? Hier finden Sie Tests zu den aktuellen Spiele-Hits. Schnäppchenjäger werden im Budget-Teil fündig. Lesen Sie nach, welche Titel ihr Geld wert sind und welche Sie besser im Regal stehen lassen.

▶ **SEITE 62:** Sehen Sie Agent 47 in seinem bislang härtesten Einsatz.

HITMAN 3: CONTRACTS

TIPPS & TRICKS 102

Keine Energie mehr? Unsere Tipps unterstützen Sie mit ausführlichen Komplettlösungen, Cheats und knackigen Hilfestellungen. Freaks werden zudem stets mit den neuesten Action-Replay-Codes versorgt.

▶ **SEITE 102:** Hilfreiche Tipps für Ihre Spezialeinheit.

RAINBOW SIX 3

SERVICE 30

AKTUELLE TERMINE

▲ **SEITE 32:** Die Neuerscheinungen der nächsten Monate übersichtlich sortiert.

BESTENLISTE

▲ **SEITE 86:** Hier finden Sie die besten Spiele der vergangenen Monate.

ALLE SPIELE VON A-Z

Akte X: Resist or Serve 73, 96
Alias 69
America's Army 37
Bad Boys 2 96
Battlefield: Modern Combat 37
Boktai: The Sun Is In Your Hand 44
Brothers in Arms 36
Castlevania 98
Colin McRae Rally 2005 28
Death Jr. 34
Def Jam Fight for NY 37
Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter 40
Devil May Cry 3 34
Die Geistervilla 96
Doom 3 40
Driver 3 20
Far Cry (dt. Version) 96
Far Cry: Instincts 34
Fight Night 2004 97
Gran Turismo 4: Prologue 74
GTA: San Andreas 36
Halo 2 12
Hitman 3: Contracts 62, 97, 108
Hulk 96
King of Fighters: Maximum Impact 34
Legacy of Kain: Defiance 98
Mafia 100
Mario Kart: Double Dash!! 98
Mashed 40
Metal Gear Solid 3: The Snake Eater 26
Metroid Prime 2: Echoes 42
Metroid Zero Mission 44
Monster Hunter 36
Need for Speed: Underground 2 18
Painkiller (dt.) 76
Paper Mario 2 43
Pitfall: Die verlorene Expedition 98
Pokémon Collosseum 81
Port Royale 2 68
Rainbow Six 3 102
Rally Sport Challenge 2 66
Red Dead Revolver 72
Resident Evil: Outbreak File 2 36
Rocky Legends 34
Sacred 97
Second Sight 16
Sega Superstars 36
Shrek 2 38
Splinter Cell: Pandora Tomorrow 106
Spyro: A Hero's Tail 40
Star Trek: Shattered Universe 99
Star Wars: Knights of the Old Republic 2 -
The Sith Lords 38
Tak 2: The Staff of Dreams 40
Tenchu: Return from Darkness 100
The Getaway 2 22
The Legend of Zelda: Four Swords 42
The Sniper 2 77
The Suffering 101
The Urbz 38
Transformers 64
UEFA Euro 2004 70
Unreal Tournament 2004 99
Van Helsing 78
Viewtiful Joe 2 43
Way of the Samurai 100
Wrath Unleashed 100

▲ **ATTACKE:** Zwei Soldaten von Team Rot kommen mit einem Warthog den Hügel hinauf gefahren und werden sofort heftig unter Beschuss genommen.

▲ **BEIDHÄNDIG:** Master Chief kann nun zwei Waffen gleichzeitig bedienen. Hier ballert er mit einer Uzi und einer Plasmapistole.

HALO 2

VIELSCHICHTIG: Die Map Lockout hat viele Korridore, Brücken und Plattformen auf unterschiedlichen Etagen. Bevor man sich versieht, zischt eine Rakete von oben herab oder eine Granate kommt von unten hochgeflogen. Von allen Seiten droht Gefahr.

▲ **ANGRIFF AUS DEM HINTERHALT:** Ein Spieler steht auf der Alien-Maschine des Waterworks-Levels und nimmt die Gegner mit dem Sniper-Gewehr aufs Korn. Gleichzeitig greifen andere Krieger mit schwebenden Ghosts und fliegenden Banshees an.

▲ **GEWIMMEL:** Die Lockout-Map ist sehr eng. Gerade mit mehreren Spielern scheint hier richtig die Post abzugehen.

Laden Sie durch: Wir haben die neuesten Infos zum Mehrspieler-Modus von "Halo 2".

Keine Frage, der Einspieler-Modus von "Halo" war das ultimative Ego-Shooter-Erlebnis auf Konsole, doch auch der Mehrspieler-Modus hatte es in sich. Wer sich die Mühe gemacht hat, ein paar Freunde nebst mehreren TV-Geräten und Xbox-Konsolen zusammenzutrommeln, wurde mit den spannendsten und taktisch anspruchsvollsten Ballergefechten entlohnt. Und wer das bis heute noch nicht ausprobiert hat, sollte es nachholen. Da der Mehrspieler-Modus bei den Spielern so gut ankam, stand es außer Frage, ihn im Nachfolger weiter auszubauen.

KEINE MÜHEN GESCHEUT

Schon für das erste "Halo" war ursprünglich ein Online-Modus angedacht, allerdings fehlte damals die Zeit, ihn ins Spiel einzubauen. "Halo 2" hingegen soll definitiv über Xbox-Live, abernatürlich auch wieder im Netzwerk und im Splitscreen spielbar sein.

Für den Online-Modus wurde ein fünfwöchiger Alpha-Test mit 1000 Teilnehmern gestartet, um Schwachstellen aufzudecken. Die gesammelten Daten verrieten den Entwicklern, welche Wege die Spieler laufen und welche Routen größtenteils unbenutzt bleiben, welche Waffen und Vehikel wo Sinn machen und welche Programmfehler auftreten. Weiteres Feedback kommt von den Testern direkt, die sich in Internetforen und Newsgroups zu Wort melden. Aus all diesen Informationen bastelt das Bungie-Team einen möglichst unterhaltsamen und abwechslungsreichen Mehrspieler-Modus.

AUF VIER TEAMS ERWEITERT

Die Neuerungen gegenüber dem Vorgänger sind recht umfassend. So wird es, genau wie in den Solomissionen, möglich sein, zwei Waffen gleichzeitig zu benutzen. Höchstwahrscheinlich können Sie auch zwei unterschiedliche Waffen in den Händen halten, beispielsweise eine Sub Machine Gun und eine Plasmapistole. Mit größeren Kalibern wie dem Kampfgewehr mit Zielfernrohr oder der bewährten Bazooka klappt das jedoch nicht, für diese Ballermänner werden beide Hände gebraucht. Neben dem Master-Chief-Character werden auch die Elitesoldaten der Allianz spielbar sein. Ob und wie sie sich von den Menschen unterscheiden, und ob Sie mit weiteren Alien-Rassen in die Online-Schlacht ziehen dürfen, ist noch geheim.

Erfreulich ist die Option, bis zu vier Teams zu bilden. Zur blauen und zur roten Truppe gesellen sich nun noch das gelbe und das grüne Team. Dadurch könnten die Matches noch um einiges interessanter und spaßiger werden. Ist es nicht eine reizvolle Vorstellung, als Mitglied des gelben Teams ein Knäuel aus roten und grünen Spielern, die sich gerade in den Haaren liegen, mit einer Rakete aus der Bazooka in die Luft zu jagen?

AUF ZU NEUEN WELTEN!

Die Version, die den Teilnehmern des Alpha-Tests zum Probespielen zugesandt wurde, enthielt drei Maps unterschiedlicher Größe. Die kleinste nennt sich Lockout und besteht aus einem kompakten, offenen Gebäudekomplex aus Metall, der in einen Felsen eingelassen ist. Lockout erinnert vom Aufbau her ein wenig an den Level Gefangener aus "Halo", auch diese Map erstreckt sich über mehrere Stockwerke, die über Treppen, Brücken und Rampen verbunden sind. Von den offenen Plattformen aus können Sie auf darüber oder darunter liegende Ebenen schießen oder Granaten werfen. Es gibt mehrere Innenräume, enge Korridore und zwei kleine Türme mit außen angebrachten Aufgängen.

Brandneu ist der Energieaufzug, eine Art Transportstrahl, der Sie langsam eine Etage hinauf oder hinab befördert. Der Vorteil dieses Energieaufzuges ist, dass Sie sich frei bewegen und sogar schießen können. In "Halo" mussten Sie noch altmodische Leitern benutzen und konnten sich beim Klettern nicht ►

▲ **DUELL:** Das neue Battle-Rifle ist dank Zielfernrohr genauer.

▲ **DIESE SKIZZE** zeigt Burial Mounds, einen staubigen Canyon.

▲ **"KOMM' NUR...":** Wie beim ersten Halo darf im Deathmatch jeder Spieler seine Lieblingsfarbe wählen. Wundern Sie sich also nicht über den violetten Delinquenten, der in wenigen Augenblicken die Rakete des grünen Spielers fressen wird.

FAKTEN & GERÜCHTE

FAKT

Die Einspieler-Kampagne wird auf der Erde und auf einem zweiten "Halo"-Ring stattfinden.

FAKT

Master Chief kann auf fahrende Vehikel wie Ghosts und Jeeps aufspringen, den Fahrer aus dem Cockpit treten und das Steuer übernehmen. Allerdings sind auch Feinde dazu in der Lage.

GERÜCHT

Es wird einige Levels mit geringerer Schwerkraft geben. Einige Missionen spielen auf dem Mond.

FAKT

Bestimmte Teile der Umgebung sind zerstörbar. Sowohl im Solo- als auch im Mehrspieler-Modus wird es mehr Interaktion geben. Bestimmte Objekte können durch Schüsse bewegt werden.

GERÜCHT

Ein per System-Link und Xbox-Live spielbarer Kooperations-Modus ist geplant, aber noch nicht endgültig beschlossen.

GERÜCHT

Bungie denkt noch darüber nach, computergesteuerte Bots in den Mehrspieler-Modus einzubauen. Die Chancen stehen aber eher schlecht.

MÄCHTIG WAS LOS: Im Vordergrund sehen Sie einen "Blauhelm" auf einem Ghost. Über ihm explodiert gerade der Banshee seines Kollegen, doch von rechts oben kommt schon ein zweiter Flieger. Team Rot versucht zu Fuß gegen den Sturm der Blauen anzukämpfen.

▲ **GEWALTIG:** Dieser Screenshot zeigt, wie groß die Map Waterworks ist. In der Mitte sehen Sie die Alien-Maschine mit einer Brücke, die über die Schlucht führt. Ein Banshee dreht hier seine Runden. Rechts im Hintergrund ist die rote Basis gut zu erkennen.

▲ **ÜBERSICHT:** So sieht der Grundriss der Waterworks-Map aus. Die Kreise markieren die beiden Stützpunkte.

verteidigen – leichte Beute für den Gegner. Ob die Fahrstühle die Leitern komplett ablösen werden, ist noch nicht bekannt.

Die nächste Map trägt den Namen Burial Mounds und ist deutlich größer als Lockout – groß genug, um Fahrzeuge zum Einsatz zu bringen. Allerdings werden Sie hier in dieser staubigen Schlucht voraussichtlich nicht in Gleiter oder Panzer steigen, sondern auf die Sattel von wendigen ATVs (All Terrain Vehicles), besser bekannt als Quadbikes. Damit überwinden Sie schnell die Strecke von Basis Blau zu Basis Rot oder fetzen durch einige der Tunnels, die in den Fels gehauen sind. Auch spektakuläre Sprünge über Hügel und Kuppen hinweg sind mit den ATVs kein Problem. Die Basen in diesem Level sind mit fest montierten Schnellfeuergeschützen ausgestattet, die Sie manuell bedienen müssen.

MIT ALLEN MITTELN

Waterworks lautet der derzeitige Name der größten Karte. Allem Anschein nach wird sie die Nachfolge der allseits beliebten "Halo"-Map Blood Gulch antreten. Das weitläufige Areal befindet sich in einer gewaltigen Höhle mit einem Loch in der Decke, durch welches Licht ins Innere fällt. An beiden Enden steht je eine Basis mit mehreren Räumen und Etagen, im Erdgeschoss parken Warthogs (Jeeps), Ghosts (Schwebegleiter) und Banshees (Flugzeuge). Die beiden zuletzt genannten sind jetzt mit einer Boost-Funktion ausgestattet. Gerade bei der Flucht oder beim Überwinden von großen Distanzen ist dieser Geschwindigkeitsschub sinnvoll.

Eventuell werden noch andere neue Fahrzeuge verfügbar sein, doch allein die Möglichkeit, mit Banshees frei durch die Lüfte zu fliegen, wird bei den Fans für Jubel sorgen. Ein weiteres markantes Merkmal von Waterworks ist die gewaltige Alien-Maschine, die sich in der Mitte der Höhle erhebt und mit zahlreichen Plattformen, Rampen und Kammern Raum für packende Hetzjagden bietet. Anders als bei Blood Gulch, wo die Action meist direkt bei den Basen stattfand, sollen die Gefechte dadurch mehr ins Zentrum der Map verlagert werden.

BOMBIGES MEHRSPIELER-PAKET

Alle aus dem Vorgänger bekannten Spielmodi sollen auch in "Halo 2" wieder enthalten sein, darunter Oddball (ein Spieler muss einen Ball eine bestimmte Zeit lang tragen, die anderen jagen ihn), Rallye (Checkpoint-Rennen), Deathmatch (nur Kills zählen) oder Capture the Flag (ein Team muss die Flagge der Gegner in die eigene Basis bringen).

Doch auch ein neuer Modus namens Assault wurde bereits angekündigt. Ein Team greift an und muss eine Bombe in der gegnerischen Basis platzieren. Das andere Team verteidigt. In regelmäßigen Abständen werden die Seiten gewechselt, so dass die bisherigen Verteidiger nun in die Offensive gehen und umgekehrt. Das Team, das zuerst drei Punkte hat, gewinnt.

Unterm Strich klingt das sehr viel versprechend, Bungie legt sich wirklich ins Zeug, um den Mehrspieler-Part kräftig auszubauen. Wir sind schon jetzt davon überzeugt, dass mit "Halo 2" einer der stärksten Xbox-Live-Titel überhaupt auf uns zurollt. **CG**

SPEZIAL

HALO 2

System	PS	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint				Herbst	
Preis				60 Euro	

Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Mircosoft
Entwickler	Bungie
USK	nicht bekannt
Fertig zu	70%
www.bungie.com	
Onlinefähig	☑
Einschätzung	✪✪✪✪✪ 5/5

Der Mehrspieler-Part von "Halo 2" bietet viele spielerische Innovationen und interessante neue Maps. Freuen Sie sich auf gewaltige Online-Gefechte!

GERÜCHT

Einige der alten Mehrspieler-Maps werden auch in "Halo 2" wieder auftauchen, so zum Beispiel Blood Gulch und Sidewinder.

GERÜCHT

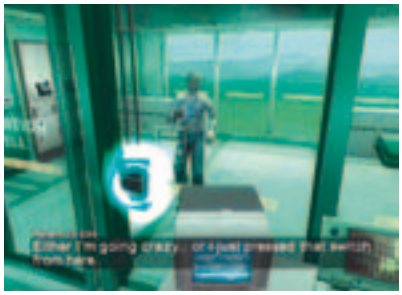
Ebenfalls unbestätigt: Im Netzwerk sollen 16 Spieler gegeneinander antreten können, per Xbox-Live sogar bis zu 24.

▲ **ABWEHR:** Mit einem fest montierten Geschütz verteidigen Sie die Basis.

▲ **PLATZANGST:** Es gibt auch enge Gänge im Waterworks-Level.

SECOND SIGHT

Mit großen Kalibern kann jeder ballern, aber wie wär's, wenn Sie Ihre Gedanken als Waffe einsetzen könnten? Second Sight zeigt's Ihnen!



▲ **GUTEN MORGEN:** Nachdem John aus dem Koma erwacht ist, merkt er schnell, dass er über seltsame Kräfte verfügt.

▲ **VERHEXT:** Mit Hilfe des Zaubers werden Sie für die patrouillierenden Feinde unsichtbar. Aber nur für kurze Zeit.

▲ **FALSCHE HAUT:** John (im Hintergrund) ist mit Hilfe seiner Psi-Power Projektion+ aus dem eigenen Körper durch die Laser in den Körper der Wache geschlüpft. Bestens getarnt überwältigt er jetzt den zweiten Feind, der völlig ahnungslos ist.

Der Einsatz von psychischen Kräften scheint es nicht nur den Entwicklern von Midways "Psi-Ops" angetan zu haben. Etwa zeitgleich haben sich auch die englischen "TimeSplitters"-Macher mit dieser Thematik beschäftigt. Das Ergebnis: Ein Action-Adventure, das die Qualitäten eines Shooters, eines Adventures und eines Stealth-Abenteuers in besonderer Weise mit paranormalen Fähigkeiten verbindet.

WER BIN ICH?

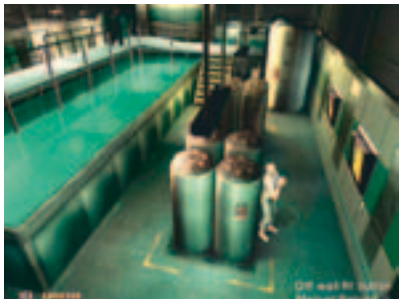
Sie, John Vattic, erwachen in einem zwielichtigen U.S.-Krankenhaus in Deutschland aus dem Koma. Abgemagert, mit Wunden übersät und nur mit einer schmutzigen Hose bekleidet, stellen Sie erschrocken fest, dass Sie sich weder daran erinnern, was zuvor geschehen ist, noch daran, wer Sie überhaupt sind. Physisch und psychisch gebrochen ist das einzige, was Patient JV-034 überhaupt weiß, dass er aus dieser Gefangenschaft fliehen muss um zu überleben und seiner Vergangenheit auf die Spur zu kommen.

Auf dem Weg aus der Anstalt fügt sich das Puzzle Ihrer Vorgeschichte langsam zusammen. Sie waren bei einem Militäreinsatz im eisigen Sibirien und haben dort psychische Experimente ausspioniert. Die Mission scheiterte auf fatale Weise. John Vattic wurde von unglaublichen psychischen Kräften heimgesucht, aufgrund derer er sein Umfeld allein mit Gedankenkraft verwüsten kann. Verfolgt von Flashbacks und gequält von anfangs unkontrollierbaren Kräften beginnen Sie nach Überlebenden der gescheiterten Mission in Russland zu suchen.

Die Handlung von "Second Sight" spielt in zwei Zeitperioden: Zum einen in der Gegenwart, in der John versucht, seine Vorgeschichte zu rekonstruieren. Zum anderen in der Vergangenheit. Hier spielen Sie seine Flashbacks nach, die Sie beispielsweise mitten in die Mission Wintereyes versetzen. Der Abschnitt erinnert an Spiele wie "Freedom Fighters". Sie sind mit einem kleinen Trupp unterwegs und schießen sich durch die Massen sibirischer Unholde.

DER WEG ZUM GLÜCK

In dem Third-Person-Action-Adventure ist der richtige Einsatz von Johns verschiedenen psychischen Kräften der Schlüssel zum Erfolg. In vielen Teilen des Spiels gibt es jedoch mehrere Lösungswege. Während Sie Ihr Ziel durch rigorose Angriffe mit einer der 13 Knarren oder



▲ **VERSTECKT:** Neben all dem Psycho-Kram gibt's im Spiel auch Stealth-Action.

▲ **FLASHBACK:** In Sibirien sind Sie mit Ihrer Einheit in Feuergefechte verwickelt.

▲ **IRRE:** In Kanada muss John seine Kollegin aus dieser Irrenanstalt befreien.

▲ **SCHUTZSCHILD:** Sie schleichen sich von hinten an den Wachmann heran und packen zu. Schon haben Sie Ihre persönliche Schutzweste und ballern sich, zum Leidwesen des missbrauchten Feindes, den Weg durch den Abschnitt frei.

▲ **KÖRPER-JONGLEUR:** Im späteren Verlauf können Sie durch Telekinese+ neben Objekten sogar Menschen schweben lassen.

▲ **AFFENGEIL:** Mit seinen psychischen Kräften kann John sogar ins Fell dieses gewaltigen Gorillas schlüpfen.

Stealth-Attacken durchaus erreichen können, eröffnen Ihnen die übersinnlichen Fähigkeiten des glatzköpfigen Protagonisten noch viele andere Wege, eine gefährliche Situation zu meistern.

FACETTENREICHE PSYCHO-POWER

Die psychischen Kräfte treten in fünf verschiedenen Formen auf: Mit Telekinese, dem vielseitigsten Gedanken-Instrument im Spiel, lassen Sie Gegenstände schweben und bewegen sie mit den Analog-Sticks durch die Umgebung, um sie dann an gewünschter Stelle fallen zu lassen. Außerdem lassen sich zum Beispiel auch Uhren verstellen, um so eine Wache glauben zu lassen, ihre Schicht sei vorbei. Aufgelevelt auf Telekinese+ sind Sie später sogar im Stande, Menschen durch die Lüfte zu schleudern – ganz ohne Körperkontakt. Die Projektion lässt Sie, wie der Name schon sagt, aus Ihrem Körper gleiten und so gefährliche Stellen erreichen, ohne sich selbst zu gefährden. In der Deluxe-Version dürfen Sie sogar in die Körper anderer Leute schlüpfen.

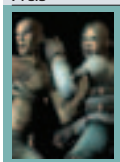
Die so genannte Psi-Attacke schickt Feinde durch einen mächtigen Energie-Schuss auf den Boden. Ist die Fähigkeit aufgelevelt, feuert John eine verwüstende Welle ab, die Unholde sogar durch Fensterscheiben befördern kann. Der Zauber macht Vattic unsichtbar für patrouillierende Soldaten oder andere bewaffnete Feinde. Aber Vorsicht, da es sich um Gedankenbeeinflussung handelt, bleiben Sie für Kameras sichtbar.

Die fünfte und vielleicht wichtigste Psi-Fähigkeit ist die Selbstheilung. Während Ihre psychische Energieleiste abnimmt, füllt sich per Knopfdruck langsam die Lebensenergie wieder auf. Übrigens können sämtliche Gedanken-Verrenkungen nur so lange benutzt werden, wie Ihre Psi-Energie ausreicht. Überstrapaziert John sein Hirn, verfärbt sich die Mattscheibe schwarz-weiß, bis er sich wieder eingefangen hat. **PR**

SPEZIAL

SECOND SIGHT

System	PS2	PC	Xbox	GC
Erscheint		Herbst	Herbst	Herbst
Preis		60 Euro	60 Euro	60 Euro



Genre	Action
Hersteller	Codemasters
Entwickler	Free Radical
USK	nicht bekannt
Fertig zu	70%
www.frd.co.uk	
Onlinefähig	☐
Einschätzung	4/5

"Second Sight" verblüfft durch frische Ideen und eine saubere und flüssige Optik. Der nette Genre-Mix dürfte außerdem für jede Menge Abwechslung sorgen.

TIMESPLITTERS 3

Parallel zu "Second Sight" arbeitet die unabhängige Spieleschmiede Free Radical Design im Auftrag von Electronic Arts am dritten Teil der "TimeSplitters"-Serie. Die elf Singleplayer-Missionen von "TimeSplitters 3: Future Perfect" spielen dieses Mal in den Jahren 1924, 1969, 1994, 2054 und 2104. Den Ego-Shooter soll eine flüssige Darstellung, 60 Bilder pro Sekunde, auszeichnen. Auch online sorgen 20 Waffen für heiße Gefechte. Im Netz sind 16 Zeitreisende gemeinsam unterwegs.

▲ **TS 2:** Der Vorgänger zum im Herbst erscheinenden Ego-Shooter zählt immer noch zu den Besten des Genres.

NEED for SPEED Underground 2

7 Mio. verkaufte NfS: Underground – VGA hat erste Exklusiv-Infos zum Nachfolger.

▲ **SPRUNGHAFT:** Hinterm Steuer eines Mitsubishi Evo VIII fliegen wir die Bergpiste hinab. Im Bildhintergrund sehen Sie die Stadt, die Sie in Underground 2 Straße für Straße befahren dürfen.

▲ **BRANDNEU:** Nissans kultiger 350Z gehört zu den neuen Fahrzeugen.

▲ **PAPIERKRAM:** In allen Tuning-Varianten werden die Flitzer skizziert, bevor die Modelle fürs Spiel gerendert werden.

Dass "Need for Speed: Underground" ein Verkaufsschlager werden würde, ahnten wir bereits nach der ersten Begegnung der umwerfenden Art auf der E3-Messe 2003. Das Ausmaß des Erfolges überraschte uns dann aber doch. Seit der Veröffentlichung im November 2003 rangiert das Rennspiel ununterbrochen in den Top 5 der deutschen Media-Control-Charts. Satte zehn Wochen lang stand es auf Platz 1. In Deutschland wurden 600.000 Exemplare abgesetzt, weltweit sogar fast sieben Millionen!

GTA LÄSST GRÜSSEN

Akte VGA: Obwohl "Need for Speed: Underground 2" erst vor wenigen Tagen auf der E3 2004 offiziell vorgestellt wurde, können wir Ihnen schon heute – als erstes deutsches Magazin – Fakten und Bildschirmfotos zu den Versionen für PC, PS2, Xbox und GameCube liefern.

Wichtigste Neuerung: Wie in "GTA" dürfen Sie völlig frei durch die Stadt fahren. Sie rasen höchstpersönlich zu Rennen, Drift-Events und Tuning-Shops, ohne die "Underground 2"-Welt verlassen zu müssen. Da sich die Angebote der Aufmotzläden regelmäßig ändern, sind Gespräche wichtig, um über die angesagtesten Geschäfte informiert zu sein.

Facettenreicher wird die "Underground 2"-Welt durch fünf Stadtteile, die durch Freeways miteinander verbunden sind (siehe Kasten ganz rechts).

Weitere deutliche Verbesserung: In "Underground 2" kaufen Sie nun wie in "Gran Turismo" einzelne Bauteile und verändern Leistung, Übersetzung und Handling Ihres Wägelchens. Mehr als 20 Fahrzeugwerte sollen laut Greg Uhler, Associate Producer von "Underground 2", veränderbar sein. Einige davon werden erst durch neue Bauteile verfügbar.

EA denkt mit: Setups dürfen Sie für verschiedene Events einzeln abspeichern. Sinnvoll, denn eine gute Bodenhaftung ist zwar bei Wettrennen hilfreich, stört aber bei Drift-Events enorm.

FETTE BOXEN MIT VIELEN WATT

EA Canada will die Zahl der Spoiler, Seitenschürzen, Vinyls und weiterer optischer Spielereien verdoppeln. Neu sind auch Upgrades für die Soundanlage, außerdem gibt es in "Underground 2" Scherentüren, Komplettmodifikationen von Wagendächern und noch einiges mehr.

Wer den ersten Teil kennt, weiß, dass Verbesserungen an der Grafik schlecht möglich sind. Statt jedoch noch mehr Effekte auf wenigen Quadratmetern unterzubringen, will EA Canada nun

▲ **KURVIG:** Diese Straße mit Serpentinen gehört zu den anspruchsvollsten Passagen.

▲ **NEUER LOOK:** Weniger Grafik-Effekte, dafür wirkt die Umgebung natürlicher.

▲ **WILLKOMMEN IN DER ZUKUNFT:** Der Mazda RX8 ist ein Phänomen. Ohne B-Säule zwischen Vorder- und Hintersitzen wirkt er von außen wie ein Zweitürer. In Wirklichkeit gibts aber vier Türen. In Underground 2 dürfen Sie den RX8 fahren.

Spiegelungen, Licht und Schatten sowie weitere Schmankerl gezielter einsetzen. "Wir legen nun mehr Wert auf kunstvolle Architektur, ausgewogene Farben und viel Abwechslung", so Uhler. Neue Effekte soll es definitiv geben, aus Angst vor kopierfreudigen Konkurrenten werden diese aber noch geheim gehalten. Uhler fügt hinzu: "Die Geschwindigkeit wollen wir noch steigern, Underground 2' soll das schnellste Rennspiel auf dem Planeten werden".

Eine große optische Veränderung dürften die dynamischen Wetterwechsel mit sich bringen. Ein Rennen kann nun auf trockener Straße beginnen und im Regen enden. Auch neu: Der "Underground 2"-Tag beginnt bei Sonnenuntergang und endet bei Sonnenaufgang. Rennen zur Mittagszeit wird es aber weiterhin nicht geben, da illegale Straßenrennen nun mal nicht im Berufsverkehr veranstaltet werden.

ZEIGS NOCHMAL, ALTER

Im Gegensatz zum Vorgänger können Sie sich absolvierte Rennen jetzt in der Wiederholung ansehen. Die Entwickler haben uns Kameraperspektiven versprochen, die noch in keinem anderen Rennspiel zu sehen gewesen sind – da sind wir mal gespannt.

Die Verhandlungen mit Autoherstellern laufen gerade, Aussagen zum Fuhrpark sind daher noch vage. Der Schwerpunkt wird weiterhin auf Tuning-Lieblingen der Marken Toyota, Nissan, VW & Co. liegen. Neben einigen Klassikern aus der Vergangenheit sollen auch brandneue Modelle in der Garage stehen, insgesamt mehr als 30. Ob es ein Schadensmodell geben wird, ist noch unklar.

Eine große Stadt, einzelne Stadtteile, Tuning-Details Marke "Gran Turismo", Echtzeit-Wetter, Wiederholungen, neuer Look – es scheint als erwarte uns mit "Underground 2" keine der üblichen Aufwärm-Mogelpackungen, sondern eine Fortsetzung, auf die man sich freuen darf. **SZ**

SPEZIAL

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2

System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	Herbst	Herbst	Herbst	Herbst
Preis	45 Euro	60 Euro	60 Euro	60 Euro
Genre	Action-Rennspiel			
Hersteller	Electronic Arts			
Entwickler	Electronic Arts			
USK	nicht bekannt			
Fertig zu	40%			
www.needforspeed.com				
Onlinefähig	☑			
Einschätzung	✪✪✪✪✪ 5/5			

Hat 2003 der Grafikturbo den Spaß in Windeseile von 0 auf 100 bugsiert, punktet "Underground 2" dank "offener Welt" und Tuning-Vielfalt in den höheren Gängen.

DIE 5 STADTTEILE

FLUGHAFEN

Illegale Straßenrennen hören auch vor dem Flughafen nicht auf. Sie rasen über die lang gezogene Start- und Landebahn, flitzen durch den Hangar und weichen herumstehenden Gepäck- und Beladewägen aus. Ach ja, mit Flugzeugen sollten Sie auf dem Flughafen auch nachts rechnen...

INNENSTADT

Downtown kennen sich "Underground"-Veteranen bestens aus. Vorbei an Hochhäusern und Reklametafeln brausen Sie über breite Straßen und versuchen, an der Kreuzung nicht in den Querverkehr zu krachen. Abkürzende Seitenstraßen sind an vielen Stellen zu finden...

INDUSTRIEGEBIET

Wo eigentlich nur schwer beladene LKWs über den Asphalt kurven, sind lange Geraden nicht vorgesehen. Im Industriegebiet sind gute Fahrer gefragt, die sich von Sand und Öl auf der Strecke genauso wenig beeindrucken lassen wie von einem herumschwenkenden Kran...

FREEWAY

So idyllisch leer wie hier ist der Water-Freeway selten. Bei Sonnenuntergang müssen Sie hier mit behinderndem Verkehr rechnen. Nachts dagegen ist Gas geben angesagt, lang gezogene Kurven zeigen eindrucksvoll den Unterschied ist zwischen "schnell" und "zu schnell"...

VORSTADT

Die extrem kurvigen Bergstraßen am Rande der Stadt stellen die fahrerisch anspruchsvollsten Strecken dar. Hier beweisen Sie, dass Sie auch mit dem Bremspedal umgehen können. Spektakuläre Sprünge auf den hügeligen Kursen schauen Sie nachher in der Wiederholung an...

DRIV3R

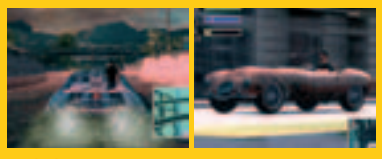
PC

40 Luxuskarossen im Wert von 20 Millionen Dollar sollen gestohlen werden. Sind Sie der richtige Mann für den Job?

▲ **VOLLER ÜBERBLICK:** Der obere Balken zeigt Ihnen, wie es um Tanners Gesundheit bestellt ist. Die nächste Anzeige stellt die Intensität dar, mit der Sie die Polizei sucht. Den Schaden am Fahrzeug kann man am untersten Balken ablesen.

TANNER'S TRAUMAUTOS

In "Driver 3" schürt Tanner mit mehr als 80 bis ins kleinste Detail modellierten Gefährten herum. Italienische Sportwagen, amerikanische Musclecars und lange Straßenkreuzer lassen die Reifen genauso quietschen wie 15 unterschiedliche Roller und Motorräder, ja sogar ein 18-Wheeler. Und das nur zu Lande! Im Wasser sind Yachten und verschiedene Cigarette-Schnellboote zu bewundern. Let's take a ride !



▲ **CIGARETTE:** Die einzigen Fahrzeuge mit Lizenz sind die Schnellboote.

▲ **GEKLONT:** Bei Autos erkennt man trotzdem, welches Modell Pate stand.

Zum zweiten Mal sind wir mit Reflections' bissiger Rennflunder durch die Straßen von Miami, Nizza und Istanbul gebrettert. Auch unsere neuesten Erkenntnisse in Sachen "Driver 3" behalten wir natürlich nicht für uns:

Die in Florida ansässige Autoschieberbande South Beach soll für einen mysteriösen Käufer 40 der teuersten Autos der Welt beschaffen. Die sollen in Miami und Nizza aufgetrieben werden, in Istanbul soll der Deal über die Bühne gehen. Nun zu Ihnen: Sie sind Tanner, ein passionierter und rücksichtsloser Undercover-Cop, der sich in die Gang einschleichen, dort als Fahrer arbeiten, und schließlich die Verbrecher hochnehmen soll.

UNDERCOVER-RASER

Im Story-Modus, genannt Undercover, warten 32 Missionen. Beginnend in Miami arbeiten Sie sich linear über Nizza nach Istanbul vor. Während Sie meist Draufgänger Tanner steuern, agieren Sie in insgesamt sieben Abschnitten auch als dessen langjähriger Partner Tobias Jones.

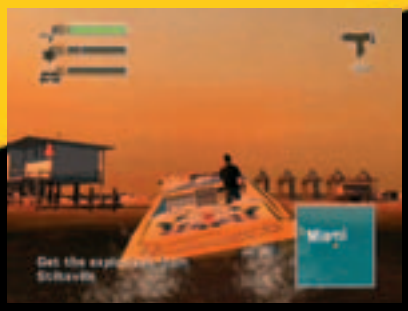
Da es sich laut Martin Edmondson von Reflections um eine Verfolgungsjagd-Simulation handelt, bilden genau diese den Mittelpunkt des Spiels. 70 Prozent der Spielzeit verbringen Sie hinter dem Lenkrad, den Rest erledigen Sie zu Fuß, allerdings schwer bewaffnet. Die packende Story wird in wundervoll gerenderten Videosequenzen mit einer Gesamtlaufzeit von mehr als 50 Minuten erzählt. Stars wie Mickey Rourke, Michele Rodriguez oder Michael Madsen liefern die Synchronstimmen.

AUF DIE HARTE TOUR

Was muss Tanner tun, um sich im Kreise der Verbrecher zu etablieren? Hier ein kleiner Vorgeschmack auf das, was echte "Driver" erwartet:

In der Mission Lead on Baccus folgen Sie einem Streifenwagen zum Unterschlupf von Bösewicht Baccus. Das klingt weitaus einfacher als es ist. Das Polizeiauto, mit dem Sie durch Miami preschen, bricht in Kurven leicht aus und die werten Kollegen machen Ihnen das Leben unnötig schwer, da sie oft aus Seitenstraßen herausschießen, um sich rabiat in die rasende Polizeikolonne einzuklinken. Schon ein Crash genügt und Sie haben den Anschluss verpasst. Angekommen beim Verbrechernest erfahren Sie in The Siege, dass Baccus, einer der besten Fahrer der Gang, eine Geisel hat.

Die Polizei umstellt das Gebäude. Tanner wählt natürlich die harte Tour, steigt aus und ballert sich den Weg in den Innenhof frei. Dabei sehen Sie den Undercover-Bullen ganz nach Belieben aus der Third-Person-Sicht oder aus der



▲ **GATORS YACHT:** In der Mission müssen Sie die Yacht eines Gangsters versenken.

▲ **HOME, SWEET HOME:** Hinter der Bude warten sogar ein Pool und ein Schnellboot.

▲ **FILM DIRECTOR:** Alle Aktionen kann man nachbearbeiten und als Film speichern.

▲ **FEUER:** Solche spektakulären Explosionen sind bei Driver 3 an der Tagesordnung. Die überragende Engine zerlegt das Auto in unzählige Einzelteile, die alle über eine eigene Physik verfügen und separat über den Boden scheppern.

▲ **MINIGAME:** Hier müssen Sie alle 100 Kegel innerhalb des Zeitlimits umfahren.

▲ **BOOM:** Tanner ballert mit acht fetten Wummen um sein Leben.

Ego-Perspektive. Beide Möglichkeiten erlauben einen recht sicheren Umgang mit dem Schießeisen. Nach einer knackigen Videosequenz – Baccus schanzt mit einem lauten Sportwagen aus dem Hof – schnappen Sie sich einen Ford-Mustang-Verschnitt und jagen hinterher.

In einem anderen Auftrag im sonnigen Florida soll Tanner in einer Tiefgarage einen schwarzen Sportwagen stibitzen. Nachdem Sie die anwesenden Gangster in einem heißen Schusswechsel gekillt haben, öffnen Sie das Tor und schnappen sich das italienische Schmuckstück. Problem: Die edle Rennsemmel darf keine Macken kriegen, geschweige denn Einschusslöcher vom Kaliber 9 mm. Denn dann wäre sie für den Auftraggeber nutzlos. Das wissen Ihre Rivalen. Sie kleben Ihnen dicht an den Fersen, versuchen Tanner zu rammen und von der Straße zu drängen.

BOMBE AN BORD

Die Mission Boobytrap erinnert an den Film "Speed". Eine Bombe tickt im schicken Cabriolet, in dem Tanner und sein Partner Jones durch Nizza cruisen. Über Telefon erfahren Sie, dass sie zu explodieren droht, sollte die Tachonadel einige Sekunden lang unter der 40 mp/h-Marke pendeln. Oh oh...

Tanner escapes versetzt Sie auf die Ladefläche eines flüchtenden LKWs. Die lokale Polizei tritt mit großem Aufgebot die Verfolgung an, um den Truck außer Gefecht zu setzen. Tanner's Schnellfeuersalven Marke Luger müssen einen größeren Schaden am Truck vereiteln. Im Verlauf ihres gefährlichen Abenteuers hat ihr virtueller Zeigefinger Kontakt mit acht verschiedenen Ballermännern. Von einer 9-mm-Knarre über eine brachiale Shotgun bis hin zum alles zerstörenden Granatwerfer ist für jeden Geschmack etwas dabei.

ABWECHSLUNG ZUM COP-ALLTAG

Wer dem Erfolgsdruck im Undercover-Modus nicht gewachsen ist, dreht in Take-A-Ride eine entspannte Runde mit dem Gefährt seiner Wahl. Die Minispiele-Sammlung Driving Games bietet sechs Herausforderungen wie ein Checkpointrennen, eine Verfolgungsjagd mit Zeitbegrenzung oder eine Survival-Raserei, in der Sie vor einer Horde wild gewordener Bullen flüchten.

An der Technik von "Driver 3" haben die über hundert schlauen Köpfe bei Reflections ordentlich geschraubt. Getunt mit brillanten Automodellen, grandiosen Echtzeitschatteneffekten und nicht zuletzt einer überragenden Physikengine will man der Konkurrenz davonrasen. **PR**

SPEZIAL

DRIVER 3

System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	2004	21. Juni	21. Juni	
Preis	50 Euro	60 Euro	60 Euro	
Genre	Action-Rennspiel			
Hersteller	Atari			
Entwickler	Reflections			
USK	nicht bekannt			
Fertig zu	90%			
www.driv3r.com				
Onlinefähig	☐			
Einschätzung	★★★★★ 5/5			

Die Verfolgungsjagd des Jahres nähert sich endlich dem (wohl) endgültigen Release. Machen Sie sich auf ein wunderschönes, actiongeladenes Spektakel gefasst!

the Getaway 2

▲ **BURN BABY:** Neben dieser sportlichen Rennmaschine werden auch Motorroller und Cross-Bikes im Spiel auftauchen.

▲ **KEINEN MUCKS:** Geduckt schleicht Eddie durch ein Büro. In einigen Missionen ist es ratsam, kein Aufsehen zu erregen.

▲ **HAU RUCK:** Besiegte Gegner packt Eddie am Kragen und schleift sie in dunkle Ecken, damit Wachmänner oder andere Gangster sie nicht entdecken. Dies soll allerdings, anders als bei einschlägigen Schleichspielen, kein grundlegendes Spielelement werden.

DIE KONKURRENZ

Nach "The Getaway 2" werden voraussichtlich im nächsten Jahr noch weitere Drive-and-Shoot-Spiele erscheinen, wie z.B. Rockstars "GTA San Andreas" und Activisions "True Crime 2". Electronic Arts setzt mit einem Spiel zur "Der Pate"-Filmtrilogie wieder einmal auf eine zugkräftige Lizenz, und auch Acclaim hat ein "GTA"-ähnliches, noch namenloses Action-Spiel in der Pipeline. Noch in diesem Jahr möchte Atari mit "Driver 3" die Charts stürmen. Als Erscheinungstermin ist der 1. Juni geplant.

▲ **DRIVER 3:** Die spielbare Preview-Version hinterließ einen guten Eindruck.

Der "The Getaway"-Nachfolger verspricht mehr Spieltiefe und komplexere Missionen.

Spricht man PS2-Spieler auf "The Getaway" an, bekommt man viele unterschiedliche Reaktionen. Die einen fanden den interaktiven Action-Thriller höchst unterhaltsam und loben die authentische Grafik, die spannenden Missionen und die professionelle Präsentation. Andere wiederum winken sofort ab und regen sich auf über die hakelige Laufsteuerung und den Mangel an Abwechslung. Auch wenn "The Getaway" nicht genau das war, was der Ankündigungs-Hype versprochen hatte, erzielte das Spiel doch hervorragende Verkaufserfolge. Nicht verwunderlich also, dass ein zweiter Teil entwickelt wird.

Über die Handlung des neuen PS2-Krimis gibt es derzeit kaum handfeste Informationen, Sony möchte jetzt noch nicht zu viel verraten. Es ist jedoch bekannt, dass "The Getaway 2" zwei Jahre nach den Geschehnissen des ersten Teils spielen wird, dass osteuropäische Mafiabanden in London für Ärger sorgen und dass die alten Helden Mark Hammond und DC Carter nicht mehr mit von der Partie sein werden. Dafür wurden zwei neue spielbare Charaktere vorgestellt. Eddie O'Connor, einer davon, verdient seinen Lebensunterhalt als Amateur-Boxer, doch auch für Jobs als Rausschmeißer oder Schläger ist er sich nicht zu schade. Mitch hingegen ist ein Hüter des Gesetzes, er gehört einer Spezialeinheit der Polizei an.

MEHR ZU ERFORSCHEN

Bei unserem Besuch bei den Sony Studios London konnten wir dem Cop bereits bei einem seiner Einsätze zusehen. Mit einer Schrotflinte in den Händen, bekleidet mit Schutzweste, Gelenkschonern und Helm, durchsucht er einen großen Londoner Wohnblock mit mehreren Etagen und zahlreichen Apartments. Da diese Mission bei Nacht stattfindet und in vielen der Wohnungen, die durchsucht werden müssen, kein Licht brennt, hat Mitch eine Taschenlampe bei sich. Selbstverständlich werfen Objekte und Personen im Schein der Lampe schicke Echtzeitschatten. Das Beeindruckende an dieser Szene war der riesige, detaillierte Gebäudekomplex, dessen Wohnungen zum Großteil begehbar waren. Hier

▲ **BOOM:** Mitch räuchert auf dem Schrottplatz einen Verbrecherschlupfwinkel aus.

▲ **SPRUNGHAFT:** Sobald Ihre Figur ein Hindernis erreicht, springt sie automatisch.

▲ **HARTE JUNGS:** Die Gegner des Sondereinsatzkommandos sind noch unbekannt.

▲ **NIX FÜR FEIGLINGE:** Dieses Bild zeigt, wie Mitch einen Ganoven über die Hausdächer jagt. Der Flüchtige hängt an einem Sims des anderen Hauses und zieht sich langsam hoch. Doch der Gesetzeshüter ist ihm dicht auf den Fersen.

▲ **EINDRUCKSVOLL:** Dieser Screenshot stammt aus der Szene, in der Mitch einen großen Wohnblock durchsuchen muss.

▲ **GEFAHR:** Auf dem gegenüberliegenden Dach stehen zwielichtige Typen. Was die wohl von Eddie wollen?

wurde deutlich, dass die Schauplätze in "The Getaway 2" viel weitläufiger ausfallen werden als jene des ersten Teils.

Im Anschluss hat man uns einen Spielabschnitt vorgeführt, in dem Mitch einen Verbrecher über die Dächer Londons hinweg verfolgt und dabei die ballernden Komplizen des Flüchtigen über den Haufen schießt. Wie im Action-Film scheuen sich Jäger und Gejagter nicht davor, von Dach zu Dach zu springen. Um einen Sprung auszuführen, ist jedoch kein Tastendruck nötig. Sobald Mitch im vollen Lauf eine Kante erreicht, macht er automatisch einen weiten Satz.

NIMM' WAS DU BRAUCHST

Neben den Sprüngen beherrschen die Hauptdarsteller weitere neue Bewegungen. In einer Animationsdemo haben wir Eddie gesehen, wie er einen Baseballschläger vom Boden aufhebt und damit seine Gegner zusammenlegt. Auch andere Objekte wie beispielsweise Holzlatten oder Metallrohre dienen als Schlagwerkzeuge.

Erledigte Personen packt Eddie kurzerhand am Kragen und schleift sie hinter eine Theke oder die nächste Mülltonne, damit andere Gangster oder auch Polizisten nicht stutzig werden. Allerdings soll dies keine Notwendigkeit werden, wie in "Splinter Cell". Man kann sich auf diesem Weg, so die Entwickler, jedoch eine Menge Ärger ersparen.

DETAILWAHN

Auch die Grafiker und Designer liegen nicht auf der faulen Haut, "The Getaway 2" soll grafisch noch attraktiver werden als das Prequel. Für einige Räume, wie beispielsweise die Boxhalle aus einer Echtzeit-Zwischensequenz, wurden mehr als 1500 Fotoaufnahmen angefertigt, um auch wirklich jedes Detail einzufangen. Auf die gleiche Weise wird sogar das Londoner U-Bahn-System ins Spiel "geholt". Die Tube soll voll funktionsfähig sein und, wie im echten Leben, als Transportmittel dienen.

Den Charakteren widmet man ebenso viel Aufmerksamkeit. Schärfere Texturen und flüssigere, mit Motion-Capturing realisierte Animationen hauchen den virtuellen Darstellern Leben ein, ehrlich gesagt hatten die alten Figuren leicht steif gewirkt. Bei den Fahrzeugen setzt sich der Perfektionismus fort, der Fuhrpark wird nun statt 60 mehr als 100 Vehikel bereithalten, darunter auch verschiedene Motorräder wie Rennböcke, Roller oder Chopper. Die Autos bestehen nun aus mehr Polygonen und wirken mit voll modelliertem Interieur, filigranen Felgen und feiner ausgearbeiteten Scheinwerfern und Türgriffen noch realistischer. Außerdem hat man ihnen ein neues Schadensmodell programmiert. Zersplitterte Scheiben, abgefallene Stoßstangen und hässliche Beulen im Blech lassen Unfallautos so richtig schön kaputt aussehen.

Ob "The Getaway 2" die Mängel des ersten Teils ausbügeln kann, wird sich erst nach der Begutachtung einer spielbaren Version zeigen. Doch die zahlreichen angekündigten Verbesserungen lassen das Beste hoffen. **CG**

SPEZIAL

THE GETAWAY 2

System	PC	PS2	XBox	GC
Erscheint		Ende '04		
Preis		60 Euro		

Genre	Action
Hersteller	Sony
Entwickler	Sony Studios
USK	Nicht bekannt
Fertig zu	50%
Keine Website vorhanden	
Onlinefähig	☑
Einschätzung	4/5

Filmischer Spiele-Krimi, bei dem viel Wert auf Realismus und Präsentation gelegt wird. Noch ist's zu früh, um eine Einschätzung abzugeben.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 3

SNAKE EATER

▲ **KNACK:** Die Wache hat etwas gehört, doch Snake ist bereits zu nahe.

▲ **GESTELLT:** Der perfekte Soldat lässt selbst einen chancenlosen Gegner niemals aus den Augen – eine Grundregel des CQC.

▲ **FLINKE HÄNDE:** Snake überrumpelt seinen Gegner hinterrücks und macht ihn zunächst kampfunfähig. Aus dieser Position können Sie unterschiedlich agieren: Entweder Sie halten Ihr Opfer vor sich, werfen es zu Boden oder betäuben den Mann.

▲ **PERFEKT:** Obwohl die Wachen nur wenige Meter entfernt sind, können sie den hervorragend getarnten Snake nicht entdecken.

GESTALTEN SIE MGS 3 MIT!

Um auch die Fans ein klein wenig in die Entwicklung des Spiels einzubeziehen, hat Konami einen Wettbewerb: Auf folgender Internetseite können bis zum 30. Juni 2004 Vorschläge für verschiedene Tarnmuster eingereicht werden:

www.konamijpn.com/camouflage/index.html

Die drei besten Vorschläge werden ins Spiel eingebaut und ihre Erfinder werden namentlich im Abspann erwähnt!

Im Dschungel überleben nur die Stärksten. Der Snake Eater ist einer davon!

Kurz vor der E3 wird es meist recht still in der Spielebranche. Hersteller und Entwicklerteams halten ihre brandneuen Projekte unter Verschluss und wenn überhaupt, gelangen nur vereinzelt Infos an die Öffentlichkeit.

Das gilt besonders für Prestige-Objekte wie Konamis "Metal Gear Solid 3: Snake Eater", das gegen Ende des Jahres exklusiv für die PlayStation2 erscheinen soll. Bevor allerdings in den nächsten Wochen die E3-News-Flut über Sie hereinbricht, wollen wir Sie auf den neuesten Stand bringen.

IM KALTEN KRIEG

Snake Eater spielt in den frühen 60er-Jahren. Damals herrschte der Kalte Krieg zwischen den beiden Weltmächten USA und Sowjetunion. Gegenseitig trieb man sich immer weiter in den Wahnsinn des atomaren Wettrüstens hinein.

Der Held der beiden PlayStation-Vorgänger, Solid Snake, kann also nicht die Hauptperson des neuen Teils sein – er war zu diesem Zeitpunkt noch nicht "erschaffen". Und doch sieht der Neue genauso aus wie er... Die Erklärung ist einfach: Solid Snake ist ebenso wie sein Bruder Liquid ein Produkt der Genforschung. Der Snake in "Snake Eater" ist also der Vater der beiden, Big Boss, der perfekte Soldat. Ein interessanter Ansatz, der viele Fragen der Fans beantworten dürfte.

Das neue "Metal Gear" spielt überwiegend in einer Dschungellandschaft. Snake – man sollte es wohl bei diesem Namen belassen – kämpft sich durch widriges Terrain und muss sich zahlreichen tödlichen Gefahren stellen. Diesmal nicht nur feindlichen Soldaten, sondern auch der Witterung und der Tier- und Pflanzenwelt.

Zwei wichtige Spielelemente hat Kult-Produzent Hideo Kojima schon während der Entwicklung durchsickern lassen: Zum einen gibt es nun den Camouflage-Index, einen Tarnungs-Wert und den Stamina-Index, der Snakes verbleibende Ausdauer anzeigt. Zum anderen beherrscht Snake das CQC, eine spezielle Nahkampftechnik.

DIE RICHTIGE TARNUNG MACHTS!

Widmen wir uns zunächst dem Camouflage-Index. Der gibt an, wie hoch die Chance ist, sich vor den Wachen zu verbergen. Je höher der

▲ **SICHER 1:** Snake hält mit seinem CQC-Messer eine Wache in Schach…

▲ **SICHER 2:** …und kann gleichzeitig mit der Pistole die anderen Wachen bedrohen.

▲ **DA LEGT'S DI NIEDER:** Mit seinen einzigartigen CQC-Nahkampftechniken nimmt es Snake mit fast allen Gegnern auf. Dieser Wachmann weiß gar nicht wie ihm geschieht und liegt in Sekundenbruchteilen vor dem Elitesoldaten im Dreck.

Prozentwert, desto besser. Neben der richtigen Kleidung sind auch Körperhaltung bzw. Bewegungsgeschwindigkeit ausschlaggebend für einen hohen Index. Rennt Snake, kann er noch so gut getarnt sein – sein Wert sinkt auf höchstens 30 Prozent ab. Kniet er jedoch im hohen Gras, trägt den passenden Tarnanzug und hat sich sogar noch Farbe ins Gesicht geschmiert, ist er quasi unsichtbar. Die Wachen würden ihn dann wahrscheinlich erst entdecken, wenn sie versuchen, aus Snake Feuerholz zu machen oder ihre Wäsche an ihm aufhängen wollen.

Der Spieler darf aus mindestens sieben verschiedenen Tarnmustern auswählen. Die Farbpalette reicht von Schneeweiß über Grünschattierungen bis hin zu Feuerrot. Somit dürfte klar sein, dass "Metal Gear Solid 3" nicht nur im Dschungel spielen wird.

SEI STARK, SNAKE!

Die richtige Tarnung ist die wichtigste Überlebensstrategie im Dschungel. Aber auch Ernährung (!) wird bei "Snake Eater" eine wichtige Rolle spielen. Kojima hat nämlich noch einen weiteren Wert eingeführt – die Stamina. Je niedriger dieser Ausdauer-Wert, desto weniger sicher sind Snakes Bewegungen. Leises Schleichen ist mit einem verstauchten Bein kaum möglich, ebenso wenig kann er an Bäumen entlang hangeln, wenn seine Arme zittern. Kurzum: Snake muss immer gut genährt sein und sich von giftigem Getier fernhalten.

Die nächste Neuerung ist die CQC-Kampftechnik (s. Interview). Sie kommt dann zum Einsatz, wenn Snake aus nächster Nähe mit Wachen kämpft. Und das kommt durch die häufige Anwendung der Tarnmöglichkeiten recht häufig vor. Beeindruckend: Man kann eine Wache überwältigen und sie sofort als Schutzschild einsetzen. In solchen Momenten schaltet die Kameraeinstellung von der Verfolgerperspektive in eine Ego-Ansicht und man kann die anderen während dieser Zeit mit der Pistole in Schach halten. **SH**

SPEZIAL

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

System	PS2
Erscheint	2004
Preis	60 Euro
Genre	Action-Adventure
Hersteller	Konami
Entwickler	Konami
USK	nicht bekannt
Fertig zu	60%
Einschätzung	★★★★★ 5/5
Onlinefähig	nicht bekannt

http://jpn00.konami.co.jp/products/mgs3/

Genialer "Snake Eater": Der neueste Teil der "Metal Gear Solid"-Serie wird umfangreicher, spannender und endlich mal ganz anders als alle seine Vorgänger.

INTERVIEW

Motosada Mori, Militär-Berater der "MGS"-Serie

Was hat es mit CQC auf sich, dem neuen Feature von "MGS 3"?
Motosada Mori: CQC ist die Abkürzung für "Close Quarter Combat", also Nahkampftechniken. Es wird immer dann angewendet, wenn man keine Schusswaffen benutzen kann, beispielsweise in Räumen oder im dichten Dschungel. Außerdem wird es bei der Geiselbefreiung gegen Terroristen eingesetzt, wenn die sich in Flugzeugen oder Gebäuden aufhalten.

Welche Idee steckt hinter CQC?
MM: Diese Technik ist besonders geeignet, wenn man nicht weiß, wie viele Gegner in der Nähe sind und aus welcher Richtung sie attackieren. Sie wird normalerweise mit den bloßen Händen oder mit einem Messer durchgeführt.

Worin liegt der Vorteil von CQC?
MM: CQC ist eine sehr schwer erlernbare, professionelle Technik. Nur echte Kampfexperten mit viel Erfahrung und Übung können sie vorteilhaft einsetzen. Anfänger würden sich mit dem CQC-Messer verletzen. In der echten Welt wird sie ausschließlich von Spezialeinheiten angewandt, in "MGS 3" vom unglaublichen Snake.

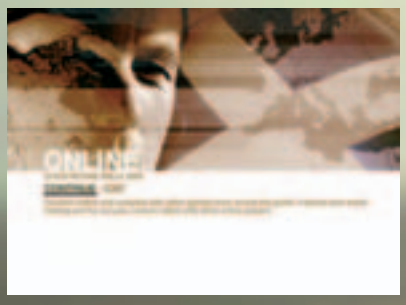
Wie soll CQC "Snake Eater" bereichern?
MM: Der Spieler kann die CQC-Techniken jederzeit nutzen, bei Griffen, Würfen oder einfach nur beim Beobachten der Umgebung. Ich denke, Fans von Schleich-Action werden begeistert sein.

Das CQC-Messer ist einzigartig. Können Sie etwas über seine Form und Funktion verraten?
MM: Die Zacken am Rand erinnern an eine Säge, sie sind etwas Besonderes. Sie werden benutzt, um den Feind hinterrücks zu überwältigen, man hält sie ihm an die Kehle und macht ihn damit bewegungsunfähig. Den Griff kann man als stumpfe Hiebwaffe einsetzen. Sie können mit einem CQC-Messer also schneiden, schlagen und kontrollieren.

Steckbrief: Motosada Mori
Geboren in Hiroshima, Japan, 1964. Im Alter von 19 Jahren zog er hinaus in die Welt und geriet selbst einige Male in schwere Auseinandersetzungen. Er eignete sich diverse SWAT-Techniken an und lernte unter der Führung des Dalai Lama. Danach versuchte er sich als Schriftsteller und veröffentlichte sein Buch "Mori International", in dem es um Vorbeugung, Gefahreneinschätzung und Gegenmaßnahmen von Gewaltverbrechen geht. Inzwischen steht er Sicherheitsorganisationen mit seinem Rat zur Seite und lehrt Selbstverteidigung. Mori ist bereits seit dem ersten "Metal Gear" Berater für Kampftechniken und Waffen.

colin mcrae rally 2005

Dickes Ding: Der fünfte Teil soll nicht nur deutlich an Umfang zulegen, sondern auch schöner werden und einen richtigen Online-Modus haben.



▲ **TYPISCH:** Die Menüs – hier der Bildschirm für den Online-Modus – erstrahlen wiederum im klassischen Colin-Stil.

▲ **EISIG:** Das variierende Fahrverhalten auf unterschiedlichen Bodenbelägen gehört seit jeher zu den Stärken der Colin-Spiele.

▲ **FEINARBEIT:** Die Fahrzeuge sollen nicht nur individuelle Schadensmodelle aufweisen, sondern sie wurden auch im Detailgrad weiter verfeinert. Achten Sie etwa auf das kleine Schiebefenster oder auf die vernietete Heckscheibe.

Einige Konkurrenten sehen besser aus. Andere sind umfangreicher. Manche haben sogar einen richtigen Karriere-Modus. Und dennoch: Legt man den größten Wert auf's eigentliche Fahren, kommt man um die "Colin McRae"-Serie kaum herum. Wie bei keinem anderen Rallyespiel kämpft man hier Meter für Meter mit seinem Auto, jede Kurve ist eine neue Herausforderung.

Eine herausragende Fahrphysik alleine reicht in Zeiten von "RalliSport Challenge 2" und einer immer besseren "WRC"-Serie aber nicht mehr aus. Zumal die "Colin"-Reihe bald auch noch gegen einen weiteren hartnäckigen Gegner antritt (siehe Kasten). Also wurde sie in die Werkstatt gehievt, wo man gezielt an den bisher nicht ganz so tollen Komponenten herumgeschraubt hat. Zum Beispiel an der Rückkehr zum Karriere-Modus. Schon in Teil 3 hatte man sich daran gewagt – und war kläglich gescheitert.

REINE PRIVATSACHE

Diesmal spielen Sie keinen im Ford eingesperrten Colin McRae, sondern einen armen Privatfahrer, der sich durch verschiedene Klassen erst langsam nach oben kämpfen muss. Das klingt ein bisschen nach "DTM Race Driver 2" – und das wäre nicht das Schlechteste. Zudem soll die Karriere nicht linear verlaufen; an manchen Stellen können Sie über Ihren Werdegang entscheiden.

Auf dem Weg zur Rallye-Spitze erwarten den ambitionierten Piloten laut ersten Informationen 23 Veranstaltungen mit mehr als 300 Wertungsprüfungen. Wir bezweifeln jedoch, dass jede Etappe komplett eigenständig ist – zu den rund 50 Streckenabschnitten des Vorgängers wäre die Steigerung fast schon ein wenig zu gigantisch. Dass man hier ein wenig getrickst hat, scheint auch die Anzahl der Rallye-Länder zu belegen: Die blieb mit neun gegenüber den acht des Vorgängers nämlich fast unverändert. Neu ist – wohl als Belohnung für das treue deutsche Publikum – ein deutscher Lauf.

NACHSCHUB AUS DEUTSCHLAND

Doch nicht nur bei den Pisten, auch beim Fuhrpark liegt mehr Gewicht auf Deutschland: Sie dürfen in "Colin McRae Rallye 2005" unter anderem einem New Beetle RSi, einem Golf V und dem neuen Audi A3 die Sporen geben – durch die Bank Modelle, die bislang noch keinen echten Rallye-Staub geschluckt haben. Ebenfalls stark vertreten sind die Italiener mit den Klassikern Alfetta GTV und Lancia Stratos sowie dem neuen Alfa 147, dazu gesellen sich alte Bekannte wie der Peugeot 206, Peugeot 205 Turbo 16, Mitsubishi Lancer (diesmal als Evo VIII)

▲ **ICH STEH' IM WALD:** Die Darstellung von Wäldern ist jetzt ohne Fehl und Tadel.

▲ **DRECKIG:** Staub und Schlamm setzen sich nach und nach auf der Karosserie fest.

▲ **WIEDERHOLUNGSTÄTER:** Die Replays sollen an echte TV-Übertragungen erinnern.

▲ **DEUTSCHLAND-TOUR:** Mit den charakteristischen Begrenzungspfosten, Strommasten und Äckern hat Codemasters das typische Flair einer Rallye durchs bayerische Hinterland hervorragend hinbekommen.

und Toyota Celica. Den insgesamt mehr als 30 Modellen wird wiederum die gewohnte Codemasters-Rundumpflege nebst großer Inspektion zuteil: Noch mehr Details zieren nun die Fahrzeuge, außerdem sollen die Schäden individuell auf jeden Typ abgestimmt sein. Dazu gehören nicht nur die nach Mega-Unfällen üblichen fliegenden Türen und zerknitterten Schnauzen, sondern erstmals auch Kratzer und kleine Dellen nach Mini-Ausritten.

GETRÜBTE AUSSICHTEN

Während Konamis "Enthusia" erstmals die Fliehkräfte in einem Rennspiel simulieren will, kontert der neue Colin mit der Premiere des Benommenheits-Features. Das sorgt nach intensiver Bekanntschaft mit Bäumen, Mauern oder Felsen dafür, dass Ihnen kurzfristig die Spucke und auch die klare Sicht wegbleiben.

Codemasters verspricht für "Colin McRae Rally 2005", die Grafik kräftig aufzubohren. Dazu gehören zwei neue Kameraperspektiven (Motorhaube und zusätzliche Verfolgerperspektive), verbesserte Replays sowie eine "interaktive" Umgebung mit umfahrbaren Objekten, animierten Zuschauern und Laub abwerfenden Bäumen. Die letzte Neuerung ist für viele sicher die wichtigste: Rallye-Profis dürfen sich nun endlich auch online die Bestzeiten gepflegt um die Ohren hauen. Sowohl auf der PS2 als auch über Xbox Live! können bis zu acht Driftkünstler gleichzeitig bei einer Etappe antreten. Allerdings fahren Sie dabei kein echtes Rennen aus, da es keine Kollisionsabfrage geben wird. Sie sehen Ihre Kontrahenten zur Orientierung lediglich als transparenten "Ghost", durch den Sie auch hindurchfahren können. Auf der E3 wird es den frischen "Colin" erstmals zu sehen und auch zu spielen geben. Hoffen wir, dass er unsere nach den ersten Bildern und Infos große Vorfreude nicht enttäuscht! **MG**

SPEZIAL

COLIN MCRAE RALLY 2005

System	PS	PS2	Xbox	PC
Erscheint		Herbst	Herbst	
Preis		60 Euro	60 Euro	

Genre	Rennspiel
Hersteller	Codemasters
Entwickler	Codemasters
USK	frei
Fertig zu	50%
www.codemasters.de	
Onlinefähig	☑
Einschätzung	✪✪✪✪✪ 5/5

Hoffentlich können alle Neuerungen umgesetzt werden: Dann erwartet uns erneut ein erstklassiges Rallye-Spektakel – wenn nicht, droht leichte Langeweile.

RICHARD BURNS RALLY

DER NEUE REALISMUS-CHAMPION?

Rallye-Spiele gibt es wie Kieselsteine auf einer Schotterpiste, dennoch ist echte "Colin"-Konkurrenz bislang eher dünn gesät. Die Mitbewerber fahren meist mit deutlich einfacher handhabbaren Autos auf Arcade-Pfaden. SCi, die 2002 mit "Rally Championship" noch einen der simpelsten Vertreter der Drift-Zunft herausgebracht haben, wildern in Zukunft ungeniert im "Colin"-Revier.

▲ **WIE AUS DEM BILDERBUCH:** Die Grafik ist voll auf Realismus getrimmt.

▲ **KURVIG:** Haarnadeln stellen ans fahrerische Können höchste Ansprüche.

"Richard Burns Rally", wohl nicht ganz zufällig nach dem neben Colin McRae einzigen britischen Rallye-Weltmeister benannt, setzt sowohl in Sachen Fahrphysik als auch Grafik voll auf Realismus. Die Autos sind überaus schwer in den Griff zu bekommen und machen die Fahrt über die engen Etappen zum echten Husarenritt. Zumal das Schadensmodell da nicht hintenan stehen will: Schon mit dem ersten heftigen Crash droht ein Totalausfall. Nicht umsonst ist deshalb eine umfangreiche Fahrschule ins Spiel integriert. An den Start geht "Richard Burns Rally" im Herbst auf PC, PS2 und Xbox.

AKTUELLE SPIELE-NEWS

PC-TICKER

THQ KAUFT RELIC ENTERTAINMENT
Am 1. Mai 2004 hat THQ die Firma Relic Entertainment übernommen. Das Entwicklerstudio programmierte Spielehits wie "Homeworld" oder "Impossible Creatures". +++

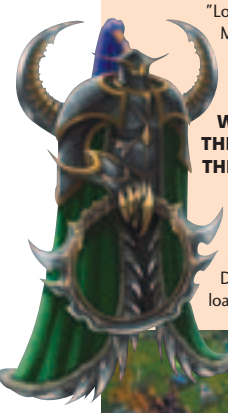
▲ **HOMEWORLD:** Relic entwickelt ab sofort für THQ.

OPERATION FLASHPOINT 2
Auf der amerikanischen Videospiel-Messe E3 zeigt Codemasters erstmals die Fortsetzung ihres erfolgreichen Taktik-Shooters "Operation Flashpoint 2". +++

EVERQUEST 2
Bereits am 3. Mai startete Sony die Anmeldung zum Beta-Test des Online-Rollenspiels "Everquest 2". Die Betatester dürfen dann ab Juni in Norrath Monster metzeln. +++

LUCASARTS ENTLÄSST PROGRAMMIERER
LucasArts entlässt 29 seiner bislang 418 Angestellten. Liegt das vielleicht an der mangelnden Qualität intern entwickelter Spiele? +++

THE LORD OF THE RINGS: MIDDLE-EARTH ONLINE
Publisher Vivendi Universal und der Entwickler Turbine Entertainment veröffentlichen das Online-Rollenspiel "Lord of the Rings: Middle-Earth Online" voraussichtlich erst 2005. +++



WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE
Blizzard bietet auf der Homepage eine kostenlose Zusatz-Map mit dem Namen Deadlock zum Download an. +++

▲ **GRATIS:** Neue Karten auf www.blizzard.de.

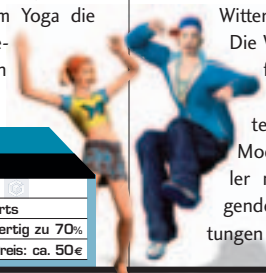
▲ **AU WEIA:** Dafür haben Frauen natürlich kein Verständnis.

▲ **SAUWETTER:** Sogar bei starkem Regen wird gekämpft.

▲ **FEUER FREI:** Soldaten stürmen unsere Basis.

DIE SIMS 2

Endlich gibt es neue Bilder und Infos zur Lebens-Simulation "Die Sims 2". Vor allem die Freizeitaktivitäten der munteren Persönchen sind nun deutlich ausgeprägter. So verrenken sie sich beim Yoga die Glieder oder sie reagieren sich mit Tritten an einem Sandsack ab.



NEWS

DIE SIMS 2		
System	PC	
Hersteller	Electronic Arts	
Erscheint	Herbst '04	Fertig zu 70%
Einschätzung	★★★★★	Preis: ca. 50€

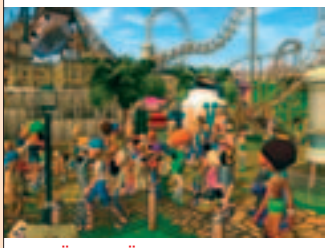
EMPIRE EARTH 2

Vivendi Universal serviert Kriegsstrategen im Juni 2005 einen ganz besonderen Leckerbissen. In "Empire Earth 2", der Fortsetzung des Echtzeitstrategie-Hits, steuern Sie 14 spielbare Zivilisationen. Dank einer überarbeiteten Künstlichen Intelligenz agieren die gegnerischen Truppen jetzt noch realistischer. Zudem spielen die verschiedenen Witterungsbedingungen, Regen oder Schnee, eine größere Rolle. Die Verwaltung der Einheiten und das Fördern neuer Rohstoffe fällt hingegen weniger komplex aus als noch beim Vorgänger. Satte neun Spielmodi verspricht der überarbeitete Mehrspieler-Modus, der den Spieler nun für herausragende spielerische Leistungen belohnt.

NEWS

EMPIRE EARTH 2		
System	PC	
Hersteller	Vivendi Universal	
Erscheint	Juni '05	Fertig zu 40%
Einschätzung	★★★★☆	Preis: ca. 50€

ROLLERCOASTER TYCOON 3



▲ **ÜBERFÜLLT:** In unserem kleinen Freizeitpark ist viel los.

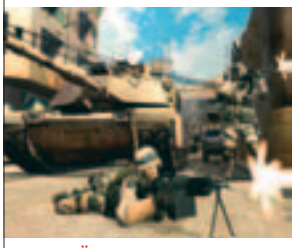
Ab Herbst 2004 dürfen Sie in "Rollercoaster Tycoon 3" Ihren eigenen Freizeitpark bauen und managen. Ade Pixeloptik: Im Gegensatz zu den Vorgängern erstrahlt die Kulisse jetzt in schicker 3D-Grafik. Durch den Einsatz dieser neuen Technologie werden völlig andere Betrachtungsweisen möglich. So zoomen Sie ganz nahe an die Gesichter der Besucher, um deren Stimmungslage zu erkennen.

NEWS

ROLLERCOASTER TYCOON 3		
System	PC	
Hersteller	Atari	
Erscheint	Herbst '04	Fertig zu 70%
Einschätzung	★★★★★	Preis: ca. 50€

BATTLEFIELD 2

"Battlefield: Vietnam" steht erst seit wenigen Monaten bei den Händlern, da kündigt Entwickler Digital Illusions C.E. bereits für Frühjahr 2005 "Battlefield 2" an. Je nachdem, wie viele Online-Soldaten auf dem Schlachtfeld agieren, variiert diesmal die Größe des Levels. So stellt man sicher, dass sich die beiden Teams im Gelände auch finden.



▲ **MÄCHTIG:** Dieser Panzer sieht einfach genial aus.

NEWS

BATTLEFIELD 2		
System	PC	
Hersteller	Electronic Arts	
Erscheint	Frühj. '04	Fertig zu 50%
Einschätzung	★★★★★	Preis: ca. 50€

DIE SIEDLER 5

Die kleinen Siedler wuseln im Herbst 2004 in der fünften Version über Ihren Monitor. Diesmal hat sich allerdings Grundlegendes geändert. Statt durch eine platte 2D-Kulisse scheuchen Sie die fleißigen Arbeiter durch eine wunderschöne 3D-Landschaft. Die fantasievollen Völker des Vorgängers weichen in Teil 5 einem realistischen Mittelalter-Szenario. Leider gibt es bislang nur wenige Infos zu neuen Spielelementen.

▲ **PRÄCHTIG:** Die Krieger in ihren detaillierten Uniformen.

NEWS

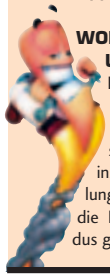
DIE SIEDLER 5		
System	PC	
Hersteller	Ubisoft	
Erscheint	Herbst '04	Fertig zu 70%
Einschätzung	★★★★☆	Preis: ca. 50€

AKTUELLE SPIELE-NEWS

PC-TICKER

TRAIN SIMULATOR 2
Microsoft stellt mit sofortiger Wirkung die Arbeiten an der Eisenbahn-Simulation "Train Simulator 2" ein. Die dadurch frei gewordene Arbeitskraft setzt das Unternehmen für die Entwicklung der erfolgreichen "Flight Simulator"-Serie ein. +++

▲ **ABSTELLGLEIS:** Microsoft stoppt die Simulation.



WORMS: FORTS UNDER SIEGE
Im neuesten Teil der niedlichen Taktik-Serie bedienen die kriegerischen Würmer auch fest installierte Geschützstellungen. Ob es diesmal für die PS2 einen Online-Modus geben wird? +++

▲ **FIRST TOUCH:** Der erste Ballkontakt ist entscheidend.

FIFA 2005

Neues "FIFA", neues Feature: Nach "Off the Ball" präsentieren die Entwickler nun stolz ihr "First Touch"-System. Dieses soll die "erste Berührung" des Leders stärker gewichten. Daneben will EA Sports ein Creation Center integrieren, einen Editor, mit dem Sie auch Ihr eigenes Gesicht ins Spiel bringen können.

NEWS

FIFA 2005		
System	PC PS2 XBox GC	
Hersteller	Electronic Arts	
Erscheint	Herbst '04	Fertig zu 50%
Einschätzung	●●●●○	Preis: ca. 50€

SPELLFORCE: THE BREATH OF WINTER

Erste Details zum "Spellforce"-Add-on "The Breath of Winter" sind durchgesickert. Auf der Zusatz-CD gibt es zwei komplett neue Spielmodi. Im Koop-Modus kämpfen Sie sich mit bis zu zwei menschlichen Spielern durch die mit Monstern verseuchten Gebiete. Der Modus Freies Spiel erlaubt es, auf diversen Karten gegen den Computer anzutreten.

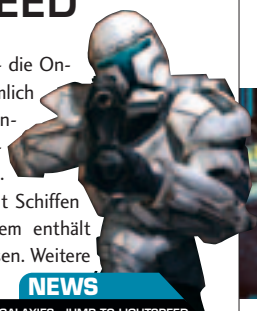
NEWS

SPELLFORCE: THE BREATH OF WINTER		
System	PC	
Hersteller	JoWood	
Erscheint	Juni '04	Fertig zu 90%
Einschätzung	●●●●●	Preis: ca. 30€

▼ **GRUSELIG:** Nur im Team besiegen wir dieses Monster.

STAR WARS GALAXIES: JUMP TO LIGHTSPEED

"Star Wars Galaxies"-Fans dürfen ab Winter 2004 die Online-Galaxie auf eigene Faust erkunden. Dann nämlich erscheint ein Zusatz-Pack mit dem viel versprechenden Namen "Jump to Lightspeed". In diesem Add-on kann der Spieler eigene Raumschiffe bauen. Damit ist es möglich, das All zu erkunden und mit Schiffen heiße Weltraumschlachten auszutragen. Außerdem enthält das Add-on neue Welten und zwei zusätzliche Rassen. Weitere Details wollten uns die Entwickler von LucasArts noch nicht verraten.



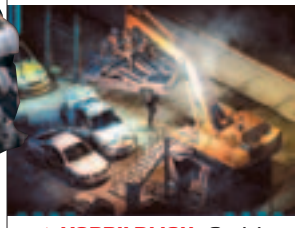
NEWS

STAR WARS GALAXIES: JUMP TO LIGHTSPEED		
System	PC	
Hersteller	LucasArts	
Erscheint	Herbst '04	Fertig zu 70%
Einschätzung	●●●●○	Preis: ca. 50€

▼ **AB INS ALL:** Jetzt dürfen Sie auch im All um sich ballern.

RESTRICTED AREAS

"The Matrix" trifft "Diablo 2" – so lässt sich der Action-Rollenspiel-Mix des Hamburger Entwicklers Master Creating am besten beschreiben. Im Vergleich zu klassischen Rollenspielen spielt sich "Restricted Area" sehr viel schneller und direkter. Es finden sich sogar Spielelemente, die es bislang nur in Ego-Shootern gab. Besonders gut hat uns das beklemmende Endzeit-Szenario gefallen.



▲ **VORBILDLICH:** Geniale Action in düsteren Welten.

NEWS

RESTRICTED AREAS		
System	PC	
Hersteller	Vidis	
Erscheint	Juni '04	Fertig zu 90%
Einschätzung	●●●○○	Preis: ca. 50€

JOINT OPERATIONS

Der inoffizielle Nachfolger des Militär-Ego-Shooters "Black Hawk Down" erscheint im Sommer 2004. Mit "Joint Operations" macht Entwickler Novalogic einen großen Schritt in Richtung "Battlefield Vietnam". Der Spieler steuert Boote, Helikopter und andere Fahrzeuge. Zur Auswahl stehen die Soldaten eines internationalen Einsatzteams und die Söldner einer Rebellengruppe. Zudem gibt es in "Joint Operations" einen umfangreichen Online-Modus.

▲ **AUF KNIEN:** In dieser Stellung trifft man besser.

NEWS

JOINT OPERATIONS		
System	PC	
Hersteller	Electronic Arts	
Erscheint	August '04	Fertig zu 90%
Einschätzung	●●●●○	Preis: ca. 50€

AKTUELLE SPIELE-NEWS

PS2-TICKER

PSTWO KOMMT!
Gerüchten nach arbeitet Sony an einer kleineren und in der Produktion günstigeren PlayStation2 mit dem Namen PStwo. Dieses Gerät soll einen eingebauten Ethernet-Anschluss haben. Eine Festplatte lässt sich in die PStwo leider nicht mehr einbauen. +++

GT 4 UND PSP
Unbestätigten Informationen nach soll sich "Gran Turismo 4" mit dem PSP verbinden lassen. Ob es ein eigenständiges "Gran Turismo" für den PSP geben wird, ist hingegen noch nicht bekannt. +++

▲ **VERLINKT:** GT 4 lässt sich mit dem PSP verbinden.

EYETOY: SPORTS
Nachschub für EyeToy-Besitzer: Bei Konami ist derzeit ein Spiel mit dem aussagekräftigen Titel "EyeToy: Sports" in Arbeit. +++

GOLDEN EYE 2
Takayoshi Sato, bisher für die Animationen der "Silent Hill"-Serie verantwortlich, arbeitet nun an Electronic Arts "Golden Eye 2" mit. Ebenso programmiert ein Ex-Bungie-Mitarbeiter ("Halo", "Halo 2") für den Bond-Shooter. +++

SPYRO: A HERO'S TAIL
Der Knuddel-Drache Spyro beherrscht in seinem neuen Abenteuer brandneue Feueratem-Angriffe. Außerdem lassen sich diesmal fünf seiner Freunde direkt steuern. Entwickelt wird das Spiel derzeit in den englischen Studios von Eurocom ("Buffy", "Athens 2004"). +++

SOUL CALIBUR 3
Angeblich soll der neueste Teil von "Soul Calibur" auf der Videospiel-Messe E3 angekündigt werden und Mehrspieler-Duelle über das Internet ermöglichen. +++

▲ **ONLINE:** Auf der E3 gibt es neue Informationen.

▲ **AUTSCH:** Die Könige des Kampfes schlagen sich in 3D.

KING OF FIGHTERS: MAXIMUM IMPACT

Die Programmierer von SNK setzen ihre 2D-Prügelserie "King of Fighters" auf die PlayStation2 um – diesmal sogar in schicker 3D-Polygon-Grafik. In "Maximum Impact" gibt es fünf neue Spielmodi und 24 Charaktere, darunter sogar sechs brandneue Kampfsportler.

NEWS
KING OF FIGHTERS: MAXIMUM IMPACT

System	PS2	
Hersteller	SNK	
Erscheint	2005	Fertig zu 70%
Einschätzung	●●●●○	Preis: ca. 60€

FAR CRY: INSTINCTS

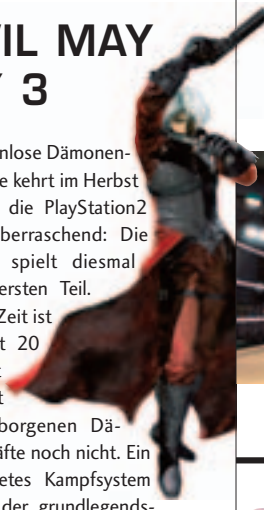
Die "Splinter Cell"- und "Rainbow Six 3"-Erfinder von Ubisoft Montreal arbeiten an einer PS2- und einer Xbox-Version des Ego-Shooters "Far Cry (dt.)". Allerdings handelt es sich nicht um eine Portierung des PC-Originals, sondern um ein eigenständiges Spiel mit dem Namenszusatz "Instincts". Erste Screenshots der Dschungel-Kulisse machen Appetit auf mehr...

NEWS
FAR CRY: INSTINCTS

System	PS2 XBOX	
Hersteller	Ubisoft	
Erscheint	2004	Fertig zu 30%
Einschätzung	●●●●○	Preis: ca. 60€

▼ **SPANNEND:** Im Dschungel lauern schlaue Gegner.

DEVIL MAY CRY 3



Der gnadenlose Dämonenjäger Dante kehrt im Herbst 2004 auf die PlayStation2 zurück. Überraschend: Die Handlung spielt diesmal vor dem ersten Teil. Zu dieser Zeit ist Dante erst 20 Jahre alt und kennt seine verborgenen Dämonen-Kräfte noch nicht. Ein überarbeitetes Kampfsystem wird eine der grundlegendsten Neuerungen sein. Hier wählt der Spieler aus drei verschiedenen Stilen. Zudem hat Dante nicht von Beginn an seine beiden Ballermänner am Gürtel – diese erhält er erst im weiteren Spielverlauf und muss sich so lange mit seinem Schwert durch die Monsterhorden schlitzen. Eine neue Grafikengine sorgt zudem für brandneue Effekte.

NEWS
DEVIL MAY CRY 3

System	PS2	
Hersteller	Capcom	
Erscheint	Herbst '04	Fertig zu 60%
Einschätzung	●●●●○	Preis: ca. 60€

ROCKY LEGENDS

The Italian Stallion alias Rocky Balboa prügelt sich im Herbst 2004 erneut auf allen Next-Generation-Konsolen. Ubisoft veröffentlicht in Zusammenarbeit mit MGM Interactive das Boxspiel mit dem heroischen Namen "Rocky Legends". Neben einer intuitiveren Spielmechanik wird es neue Boxer im virtuellen Boxring geben.

▲ **RUMMS:** Nach so einem Haken steht niemand mehr.

NEWS
ROCKY LEGENDS

System	PS2 XBOX	
Hersteller	Ubisoft	
Erscheint	Herbst '04	Fertig zu 50%
Einschätzung	●●●●○	Preis: ca. 60€

DAS ALLERERSTE PSP-SPIEL!

Auf der Game Developers Conference in San Jose präsentierte Sony den ersten Titel für den PSP. In "Death Jr." steuert man einen kleinen Sensenmann, der sich durch dreidimensionale Welten kämpft. Der witzige Held hat aber nicht nur seine Nahkampfwaffe, die Sense, sondern kann seine Gegner auch effizient mit Bomben ausschalten. Das erste selbst ablaufende Video von "Death Jr." hat uns sofort an Capcoms Jump'n'Run-Abenteuer "Maximo" erinnert. Grafisch lag das Action-Jump'n'Run deutlich über PSone-Niveau – diese Qualität ist für einen Titel der ersten Generation beachtlich.

NEWS
DEATH JR.

System	PSP	
Hersteller	Sony	
Erscheint	2005	Fertig zu 60%
Einschätzung	●●●●○	Preis: ca. 50€

AKTUELLE SPIELE-NEWS

PS2-TICKER

TY 2

Ende 2004 stürzt sich der Tasmanische Teufel Ty erneut in ein spannendes Hüpfspiel-Abenteuer. Diesmal besitzt Ty 21 Bumerangs, deren Schlagkraft sich in verschiedenen Stufen ausbauen lässt. +++

DIE DEUTSCHEN LIEDER FÜR SINGSTAR

Endlich trudelte in unserem Redaktions-Postfach die verbindliche Trackliste mit den für Deutschland exklusiven Liedern ein. In "Singstar" kriegt ihr also neben den bereits bekannten internationalen Songs Folgendes zu hören:

Falco – Rock Me Amadeus
Peter Schilling – Major Tom
Patrick Nuo – 5 days
Bro'sis – Do You
No Angels – Someday
Lightning Seeds – Three Lions – Football's Coming Home
Die Fantastischen Vier – Sie ist weg
Laith Al-Deen – Bilder von dir
Die Toten Hosen – Steh auf, wenn du am Boden bist

▲ **DANCE:** Endlich brauchen Sie keine Rasseln mehr.

SEGA SUPERSTARS

Bei allen EyeToy-Besitzern kommt demnächst Freude auf – Sega veröffentlicht Ende 2004 Nachschub für die kleine PS2-Kamera. In "Sega Superstars" treffen Sie auf alle bekannten Stars aus dem Hause der japanischen Entwickler. Sie verprügeln beispielsweise die Kämpfer aus "Virtua Fighter" oder lenken mit Ihren Händen den Igel Sonic.

NEWS
SEGA SUPERSTARS

System	PS2	
Hersteller	Sega	
Erscheint	Herbst '04	Fertig zu 50%
Einschätzung	●●●●○	Preis: ca. 60€

BRANDHEISSE NEWS ZU

Zu Rockstars Hit-Serie "Grand Theft Auto: San Andreas" gibt es ebenfalls brandheiße News. In der Großstadt San Andreas sorgen nun Schnellstraßen für flottes Vorankommen, außerdem dürfen Sie in spannenden Rennen zeigen, was Sie können. Das Aussehen des Hauptcharakters lässt sich ebenfalls beliebig verändern.

Der spezielle Stunt-Creator-Modus macht die waghalsigsten Sprünge mit Ihren geklauten Fahrzeugen möglich. Ein nicht weiter spezifiziertes Online-Feature sowie ein Soundtrack mit Songs von Happy Mondays, 50cent und Justin Timberlake runden das Action-Vergnügen ab. Übrigens: Mit etwas Glück erscheint bereits Ende Mai ein erstes Video zur Fortsetzung der Kultserie auf der Homepage www.grandtheftauto.com. Eine Bestätigung seitens Rockstar liegt uns hierfür leider nocht nicht vor.

NEWS
GTA: SAN ANDREAS

System	PS2	
Hersteller	Rockstar	
Erscheint	22.10.04	Fertig zu 60%
Einschätzung	●●●●●	Preis: ca. 60€

BROTHERS IN ARMS

Für alle Videospiel-Fans, die von Zweiten-Weltkriegs-Shootern nicht genug bekommen können, hält Ubisoft den richtigen Action-Hammer parat. In "Brothers in Arms" (soll Ende 2004 kommen) schlüpfen Sie am D-Day in die Uniform des Sgt. Matt Baker. Die Handlung basiert nach Angaben der Hersteller auf einer wahren Begebenheit, in der Sie zahlreiche historische Ereignisse des Zweiten Weltkriegs hautnah erleben. Bei der Beschreibung der Spielmechanik spricht Ubisoft von einem "innovativen und leicht zugänglichen Befehls- und Kontrollsystem". Es ist also anzunehmen, dass Sie Ihren Kameraden in bester Taktik-Shooter-Manier Befehle erteilen können.

NEWS
BROTHERS IN ARMS

System	PC PS2 XBOX GC	
Hersteller	Ubisoft	
Erscheint	Ende '04	Fertig zu 30%
Einschätzung	●●●●○	Preis: ca. 60€

▼ **GENIAL:** Grafisch wird der Kriegs-Shooter eine Bombe.

RESIDENT EVIL: OUTBREAK FILE 2

"Resident Evil: Outbreak" steht bei uns noch nicht mal in den Händlerregalen, da kündigt Capcom schon den zweiten Teil mit dem Aktennamen "File 2" an. Erneut steuern Sie die acht Recken des Vorgängers durch mit Monstern verseuchte Levels. Als Kulisse dient diesmal ein Zoo, in dessen Käfigen die Tiere zu blutgierigen Monstern mutieren.

▲ **GRUSELIG:** Sogar im Zoo lauern bissige Zombies.

NEWS
RESIDENT EVIL: OUTBREAK FILE 2

System	PS2	
Hersteller	Capcom	
Erscheint	2005	Fertig zu 40%
Einschätzung	●●●●○	Preis: ca. 60€

MONSTER HUNTER

Sensation! Capcoms Online-Abenteuer "Monster Hunter" soll auch in Europa über das Internet spielbar sein. Diese Nachricht erscheint überraschend. Nicht einmal bei ihrem Vorzeigetitel "Resident Evil: Outbreak" konnten die traditionsbewussten Japaner dieses Feature integrieren. Vielleicht haben die Programmierer doch einen Weg gefunden, ihre Spiele an die europäische Serverstruktur anzupassen.

▲ **SUPER:** Dieses PS2-Spiel dürfen wir online spielen.

NEWS
MONSTER HUNTER

System	PS2	
Hersteller	Capcom	
Erscheint	Ende '04	Fertig zu 70%
Einschätzung	●●●●○	Preis: ca. 60€

▲ **GEFAHR:** Dieser Panzer wird die drei Soldaten mit einem Schuss erledigen.

▲ **VEHIKEL:** Auch in der Konsolen-Version steuern Sie zahlreiche Fahrzeuge.

BATTLEFIELD: MODERN COMBAT

Videospiel-Gigant Electronic Arts veröffentlicht im Herbst 2004 die erste Konsolen-Version des PC-Online-Shooters "Battlefield" exklusiv für die PS2. "Battlefield: Modern Combat" ist keine Umsetzung des PC-Originals, sondern eine komplette Neuentwicklung, präzise abgestimmt auf die Stärken der PlayStation2-Hardware.

In dem von Digital Illusions entwickelten Militär-Shooter duellieren Sie sich mit bis zu 24 menschlichen Spielern. Auf riesigen Mehrspieler-Karten erwarten Sie dicht bewachsene Waldgebiete und zerklüftete Städte. Sie wählen Ihren Kämpfer aus den Truppen der USA, China und der Koalition des Mittleren Ostens aus. Welche Fahrzeuge sich steuern lassen, ist noch nicht bekannt. Wir meinen jedoch, den ersten Screenshots entnehmen zu können, dass Sie sich auf alle Fälle hinter das Steuer von Panzern und Hubschraubern setzen dürfen.

NEWS

BATTLEFIELD: MODERN COMBAT

System	PC, PS2, Xbox, GC	
Hersteller	Electronic Arts	
Erscheint	Herbst '04	Fertig zu 60%
Einschätzung	★★★★☆	Preis: ca. 60 €

AMERICA'S ARMY

Ubisoft kooperiert mit der amerikanischen Armee und setzt deren realistischen PC-Militär-Shooter "America's Army" bis Sommer 2005 auf alle Next-Generation-Konsolen um. Derzeit sind weder die Spielmodi bekannt, noch, ob die Konsolen-Version einen Einzelspieler-Modus besitzen wird. Allerdings handelt es sich beim kostenlosen PC-Vorbild ("Unreal"-Grafik-Technologie) um einen authentischen Militär-Shooter, der direkt von der U.S.-Army entwickelt wurde.

▲ **REALISTISCH:** So rückt die U.S.-Army im feindlichen Lager vor.

NEWS

AMERICA'S ARMY

System	PC, PS2, Xbox, GC	
Hersteller	Ubisoft	
Erscheint	2005	Fertig zu 40%
Einschätzung	★★★★☆	Preis: ca. 60 €

DEF JAM FIGHT FOR NY

Spezialisiert sind die Rapper des Musik-Labels Def Jam auf schlagkräftige Songtexte – doch im Herbst 2004 müssen sie erneut beweisen, dass sie auch im Boxring ordentlich austeilen können. EA werkelt derzeit an der Fortsetzung zum Wrestling-Titel "Def Jam Vendetta". In Teil zwei duellieren sich erneut Black-Music-Größen, diesmal mehr als 70. Darunter 35 der bekanntesten HipHop-Persönlichkeiten wie Sean Paul, Snoop Dogg, Busta Rhymes, Lil' Kim oder Ludacris.

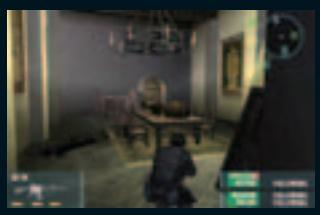
▲ **EAT THIS:** Die Kämpfer sehen nun sehr viel detaillierter aus als in Teil eins.

NEWS

DEF JAM FIGHT FOR NY

System	PC, PS2, Xbox, GC	
Hersteller	Electronic Arts	
Erscheint	Herbst '04	Fertig zu 50%
Einschätzung	★★★★☆	Preis: ca. 60 €

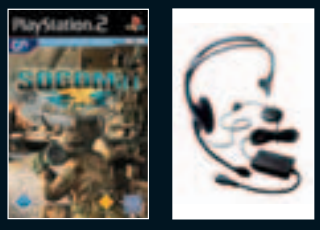
Schnüre die Stiefel eines SEALS-TEAMS in SOCOM II: U.S. NAVY SEALS und stelle dich der ultimativen Herausforderung: dem Häuserkampf.



SOCOM II ist so realistisch, weil es in Zusammenarbeit mit den U.S. Navy Seals entwickelt wurde. Unsichtbare Scharfschützen zielen auf dich, hinter jeder Ecke wartet der Feind. Und jeder Zivilist kann Freund oder Feind sein. Taktik ist deine wirksamste Waffe.

Zieh im Single-Mode in den Häuserkampf. Oder geh online und spiel mit bis zu 16 anderen Spielern in ganz Europa. In beiden Fällen wird dir das Headset helfen, mit deinem Team zu kommunizieren und es zu einer echten Einheit zu formen. Vergiss nicht: Nur gemeinsam habt ihr eine Chance.

Trage den Krieg gegen den Terror zu deinen Gegnern in 12 aufregenden internationalen Missionen.



Jetzt auch mit neuem Headset.

SOCOM II

FUN. ANYONE?

PlayStation.2

www.playstation.de www.socom2-game.com

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. All rights reserved SOCOM II © 2003 Sony Computer Entertainment America Inc. Developed by Zipper Interactive. The U.S. Navy provided technical assistance, but does not officially endorse this product. "PlayStation Net" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

AKTUELLE SPIELE-NEWS

XBOX-TICKER

XBOX-LIVE 3.0

Nur 24 Stunden hat die planmäßige Wartung Ende April gedauert, seitdem ist die neue Xbox-Live-Version 3.0 am Start. Die vielen neuen Funktionen kann man aber größtenteils noch nicht nutzen, da die entsprechende Unterstützung durch die Spiele fehlt. Erst kommende Titel werden von den neuen Features wie einem erweiterten Clan-System und integriertem MSN-Messenger Gebrauch machen. +++

OUTRUN 2

Segas Klassiker "OutRun" geht in die nächste Runde. Entwickler Sumo Digital wird nicht die Spielhallenversion umsetzen, sondern den Xbox-exklusiven Titel mit neuen Features aufbohren. Neben einem komplexen Missions-Modus für Einzelspieler soll es auch Online-Rennen per Xbox-Live geben. Leider wurde für den potenziellen Rennspielhit noch kein Erscheinungstermin genannt. +++

▲ **OUTRUN 2:** Erste Bilder versprechen heiße Rennen.

ULTRA BUST-A-MOVE

Majesco setzt den Puzzleklassiker "Bust-A-Move" für die Xbox um. Besonderes Merkmal ist der neu implementierte Online-Modus per Xbox-Live. Zudem soll das zeitlos-geniale Spielkonzept durch neue Features wie beispielsweise 3D-Puzzles aufgebohrt werden. Erscheinen soll der Knobelspaß Ende des Jahres. +++

BLINX KEHRT ZURÜCK

Trotz der nicht allzu guten Kritiken des Erstlings schickt Microsoft den zeitreisenden Kater Blinx in ein neues Abenteuer. Das Spielkonzept soll sich stark an dem des Vorgängers orientieren. Blinx wird also wieder die Zeit manipulieren um knifflige Aufgaben zu meistern. +++

▲ **BLINX:** Der Kater kriegt noch eine zweite Chance.

▲ **THE URBZ:** Optisch übertrifft es Die Sims deutlich.

▲ **QUARTETT:** Sie bestreiten das Spiel mit vier Charakteren.

▲ **KILLER:** Der Gestiefelte Kater will Shrek ans Leder.

THE URBZ

"The Urbz" ist der neueste Spross der "Sims"-Reihe. Das Leben tobt nun außerhalb der eigenen vier Wände. Ihr Charakter muss sich im Beruf beweisen um Anerkennung von Kollegen und Freunden zu bekommen. Nur wer sich einen guten Ruf erarbeitet, erhält Zugang zu allen Bereichen des Spiels.

NEWS

THE URBZ		
System	PC PS2 XBOX GC	
Hersteller	Electronic Arts	
Erscheint	Winter '04	Fertig zu 40%
Einschätzung	●●●●○	Preis: ca. 60€

SHREK 2

Parallel zum neuen Kinofilm geht in Kürze ein neues Videospiel um den sympathischen Digital-Oger an den Start. In Activisions "Shrek 2" steuern Sie eine Gruppe mit vier Helden gleichzeitig durch ein lineares Action-Adventure. Neben Titelheld Shrek, seiner Braut Fiona und dem vorwitzigen Esel finden sich viele andere skurrile Charaktere im Spiel, wie der Lebkuchenmann oder der Gestiefelte Kater.

Ein erstes Probespiel hat uns durchaus gefallen, Grafik und Sound liegen auf sehr hohem Niveau. Der Spielablauf ist erfreulich abwechslungsreich, bietet aber eine kurzweilige Mischung aus simplen Rätseln und kniffligen Geschicklichkeitseinlagen. Besonders gelungen ist der Mehrspieler-Modus für bis zu vier Teilnehmer gleichzeitig.

NEWS

SHREK 2		
System	PC PS2 XBOX GC	
Hersteller	Activision	
Erscheint	Juni '04	Fertig zu 80%
Einschätzung	●●●●○	Preis: ca. 60€

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC – THE SITH LORDS

Inzwischen sind die ersten interessanten Details zum Nachfolger des fantastischen Rollenspiels "Knights of the Old Republic" bekannt. Entwickelt wird das Spiel von Obsidian Entertainment, da Bioware mit den Arbeiten an "Jade Empire" voll ausgelastet ist.

Obwohl das Sequel nur fünf Jahre nach den Ereignissen des Erstlings spielt, knüpft es nicht an dessen Story an. Grund: Der erste Teil hatte keine starre Handlung und ermöglichte verschiedene Schlussszenen. Somit war es unmöglich, einen Anknüpfungspunkt für die neue Handlung zu wählen, ohne jene Spieler zu irritieren, die den ersten Teil anders beendet haben.

Sie übernehmen im Sequel die Kontrolle über einen der letzten überlebenden Jedi und treffen auf zahlreiche aus dem Vorgänger bekannte Charaktere wie Revan, den Droiden T3-M4 und Attan Rand.

Natürlich werden Sie sich auch in "The Sith Lords" wieder für die gute oder die dunkle Seite der Macht entscheiden können. Allerdings wirkt sich dies nun auch auf Ihre Mitstreiter aus, die sich Ihrer Gesinnung entweder anschließen oder sich von Ihnen abwenden.

Ihr Haupttransportmittel zu den sieben Welten des Spiels ist erneut das Raumschiff Ebon Hawk, das Sie allerdings erst reparieren müssen – zu Spielbeginn rostet es noch in einer Fabrik vor sich hin.

Kampfsystem und Technik sind jenen des Vorgängers sehr ähnlich, sollen aber verfeinert werden. So plant man eine Optimierung der bisher gelegentlich umständlichen Kampfsteuerung und hübschere Lichteffekte und Animationen. Leider gibt es im Moment weder für die PC- noch für die Xbox-Fassung Pläne für einen Mehrspieler-Modus, Xbox-Live soll nur zum Downloaden neuer Spielinhalte genutzt werden.

NEWS

STAR WARS – KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC – THE SITH LORDS		
System	PC PS2 XBOX GC	
Hersteller	Activision	
Erscheint	Feb. '05	Fertig zu 30%
Einschätzung	●●●●○	Preis: ca. 60€

▲ **TOP-HIT:** Der erste Teil (Bild) ist eines der besten Rollenspiele.

▲ **LASERSTAB:** Diese Waffe soll es auch in Teil zwei geben.

AKTUELLE SPIELE-NEWS

XBOX-TICKER

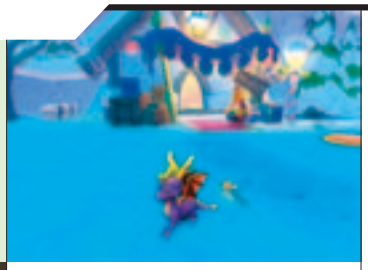
HALO-DESIGNER GRÜNDET NEUES STUDIO

Alexander Seropian, Gründer der "Halo"-Macher "Bungie", hat das Entwicklerstudio "Wideload Games" gegründet. Zusammen mit etwa zehn Angestellten plant er ein Xbox-Projekt, in dem die "Halo"-Engine zum Einsatz kommen soll. +++

▲ **HALO:** Ob sich ein solcher Erfolg wiederholen lässt?

DVD-BOX VON STAR WARS MIT BATTLEFRONT-DEMO

Das wird ein Muss für "Star Wars"-Fans: Am 21. September erscheint eine DVD-Box, die neben den drei klassischen Episoden auch eine Bonusdic enthält. Auf dieser befindet sich unter anderem eine spielbare Demo des kommenden Xbox-Titels "Star Wars: Battlefront". +++



▲ **ALTBEKANNT:** Erste Bilder erinnern sehr an die Vorgänger.

SPYRO 5

Vivendi bringt den kleinen Drachen Spyro zurück auf den Bildschirm. "A Hero's Tail" präsentiert sich als typisches 3D-Jump'n'Run ganz im Stile der mittlerweile recht zahlreichen Vorgänger. Unterstützung erhält der tapfere Feuerspucker von vier Freunden, die ebenfalls als spielbare Charaktere im Spiel auftauchen.

NEWS

SPYRO: A HERO'S TAIL		
System	PC, PS2, Xbox, GC	
Hersteller	Vivendi Universal Games	
Erscheint	Winter '04	Fertig zu 30%
Einschätzung	★★★☆☆	Preis: ca. 50€

DOOM 3

Lange Zeit mussten die Online-Spieler unter den Xbox-Besitzern bangen, doch jetzt ist es offiziell bestätigt: "Doom 3" wird einen umfangreichen Support für Microsofts Onlineplattform Xbox-Live bieten. Angeblich ist exklusiv für die Xbox-Version des Übershooters sogar ein kooperativer Mehrspieler-Modus geplant, den es nicht auf dem PC geben soll.

NEWS

DOOM 3		
System	PC, PS2, Xbox, GC	
Hersteller	Activision	
Erscheint	2004	Fertig zu 75%
Einschätzung	★★★★★	Preis: ca. 60€

▼ **WOW:** Auch die Xbox-Version sieht genial aus.

TAK 2: THE STAFF OF DREAMS

Nur wenige Monate nach dem Erscheinen von "Tak und die Macht des Juju" wurde für Oktober 2004 bereits der Nachfolger "The Staff of Dreams" angekündigt. Die Story soll direkt an die Geschehnisse des Erstlings anknüpfen und Tak durch neun neue Levels führen. Tak wird etwas älter sein und das Spiel soll insgesamt in einem weniger kindlichen Look erscheinen.

▲ **NIEDLICH:** Schon Teil eins (Bild) bot sympathische Figuren.

NEWS

TAK 2: THE STAFF OF DREAMS		
System	PC, PS2, Xbox, GC	
Hersteller	THQ	
Erscheint	Okt. '04	Fertig zu 30%
Einschätzung	★★★☆☆	Preis: ca. 40€

DER HERR DER RINGE: DAS DRITTE ZEITALTER

Obgleich die Schlacht um Mittelerde sowohl im Kino als auch am Joypad schon geschlagen ist, bringt EA nach "Die Rückkehr des Königs" ein weiteres Spiel mit der zugkräftigen Lizenz auf den Markt. Bei "Das Dritte Zeitalter" handelt es sich aber nicht mehr um einen Actiontitel, sondern um ein komplexes Rollenspiel mit rundenbasierten Kämpfen.

▲ **MAGIE:** Die Höhlentrolle werden mit Zaubern bekämpft.

Sie durchstreifen Mittelerde entweder als tapferer Mitstreiter der Gefährten um Hobbit Frodo oder als Scherge von Bösewicht Saruman. Die Handlung orientiert sich an den Filmumsetzungen von Peter Jackson, allerdings werden Sie auch zahlreiche neue Schauplätze besuchen, die zusätzliche Herausforderungen für Sie bereithalten. Erste Screenshots sehen schon sehr gut aus, was aber keine allzu große Überraschung ist, schließlich waren des Macher auch für das audiovisuell hervorragende "Die Rückkehr des Königs" verantwortlich. Starten soll das neue Abenteuer im Tolkien-Universum noch in diesem Jahr.

▲ **BALROG:** Der feurige Riese ist ein harter Gegner.

NEWS

DER HERR DER RINGE: DAS DRITTE ZEITALTER		
System	PC, PS2, Xbox, GC	
Hersteller	Electronic Arts	
Erscheint	Winter '04	Fertig zu 30%
Einschätzung	★★★★☆	Preis: ca. 60€

MASHED

Mit "Mashed" melden sich die Entwickler des kultigen "Micro Machines" endlich zurück. Ganz wie in diesem Klassiker dürfen Sie mit bis zu vier Spielern über 13 Rundkurse düsen. Wer mit seiner Karre zu weit zurückfällt, scheidet aus, kann allerdings noch mit durchschlagskräftigen Raketen der Konkurrenz das Leben schwer machen.

▲ **ABFLUG:** Auf den Mashed-Pisten gehts richtig zur Sache.

NEWS

MASHED		
System	PC, PS2, Xbox, GC	
Hersteller	Supersonic	
Erscheint	Juni '04	Fertig zu 80%
Einschätzung	★★★☆☆	Preis: ca. 50€

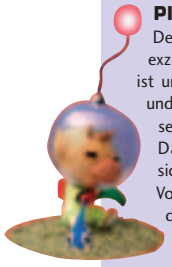
AKTUELLE SPIELE-NEWS

GAMECUBE-TICKER

ADVANCE WARS FÜR DEN GAMECUBE?

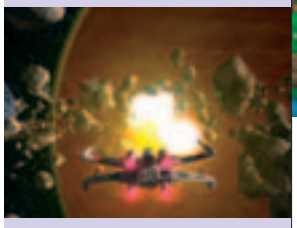
Nintendo hat den europäischen Entwickler Kuju mit den Arbeiten an "Cube Wars" beauftragt. Dabei handelt es sich um ein Strategiespiel im Stil des GBA-Hits "Advance Wars". Allerdings flimmern die Schlachten nun in 3D über den Bildschirm und das ehemals strikt rundenbasierte Spielkonzept soll durch diverse Actionelemente aufgepeppt werden. Einen Release-Termin gibt es bisher noch nicht. +++

▲ **PIKMIN 2:** Teil zwei soll den Erstling noch toppen.



PIKMIN 2

Der zweite Teil von Nintendos exzellenter Gemüse-Strategie ist unlängst in Japan erschienen und hat von der dortigen Presse sehr gute Kritiken bekommen. Das Spielprinzip orientiert sich stark am hoch gelobten Vorgänger, allerdings wird es diesmal einen Zweispieler-Modus geben, in dem auch kooperativ gespielt werden kann. In Deutschland dürfen sich ambitionierte GameCube-Strategen allerdings erst wieder im Sommer mit den Pikmin vergnügen. +++



▲ **ABFLUG:** Rebel Strike war der letzte Cube-Titel von Factor 5.

ENTWICKLERSCHWUND

Factor 5, Entwickler der "Rogue Leader"-Reihe, entwickelt keine Spiele mehr für den GameCube, sondern will sich ab sofort ausschließlich der kommenden Konsolengeneration widmen.

Zudem ist Silicon Knights nicht länger so genannter Second-Party-Hersteller von Nintendo, entwickelt künftig also auch Titel für Konsolen anderer Hersteller. Ein schmerzlicher Verlust für Nintendo, schließlich produzierte Silicon Knights Hits wie "Eternal Darkness" und "Metal Gear Solid: The Twin Snakes". +++

POKÉMON COLOSSEUM MEGA PAK

Nintendo hat rund um seine populären Hosentaschenmonster ein umfangreiches Paket geschnürt. Für 159 Euro erhalten Sie einen GameCube, das neue Spiel "Pokémon Colosseum", eine Bonusdisc mit dem Archivierungssystem "Pokémon Box", eine Memory Card 251 und ein Verbindungskabel für GameCube und GBA. Mit diesem Kabel können Sie Pokémon zwischen "Colosseum" und den aktuellen GBA-Varianten austauschen.

METROID PRIME 2: ECHOES

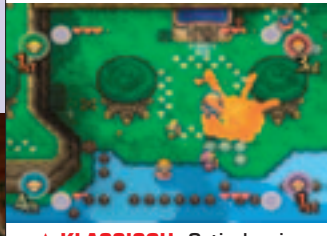
Jetzt ist es offiziell: Samus Aran wird ein weiteres Mal in ihren schweren Kampfanzug schlüpfen. In "Echoes" verschlägt es sie erneut auf einen fernen Planeten, wo sie es unter anderem mit der gefährlichen Rasse der Ing zu tun bekommt. Geniale Neuerung: Erstmals in einem "Metroid"-Spiel wird es einen Mehrspieler-Modus für bis zu vier Spieler gleichzeitig geben.

▼ **OBACHT!** Gefährliche Aliens wollen Samus ans Leder.

NEWS

METROID PRIME 2: ECHOES		
System		
Hersteller	Retro Studios	
Erscheint	Winter '04	Fertig zu 30%
Einschätzung	★★★★☆	Preis: ca. 60€

ZELDA: FOUR SWORDS



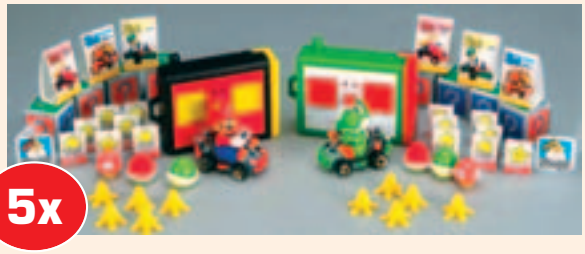
▲ **KLASSISCH:** Optisch erinnert Four Swords stark an den 16-Bit-Oldie Zelda 3.

Nintendo werkelt an der GameCube-Version des GBA-Abenteuers "Four Swords". Die Bitmap-Optik wird mit vielen schicken Effekten im "Wind Waker"-Stil aufgepeppt. Ebenso werden einige neue Spielmodi eingebaut. Anders als in der als reiner Multiplayer-Titel konzipierten GBA-Fassung kann das kurzweilige Action-Adventure nun auch im Alleingang gelöst werden.

NEWS

ZELDA: FOUR SWORDS		
System		
Hersteller	Nintendo	
Erscheint	Winter '04	Fertig zu 70%
Einschätzung	★★★★☆	Preis: ca. 60€

MARIO KART R/C MICROSIZERS GEWINNSPIEL



5x

Die Firma ACME (www.acme-online.de) hat das ultimative Spielzeug für alle "Mario Kart"-Fans im Angebot: Zwei funkferngesteuerte Karts im "Mario Kart"-Design. Wir verlosen fünf Sets, bestehend aus Mario und Yoshi. Beide kommen mit umfangreichem Zubehör und Fernsteuerung, die gleichzeitig als Ladegerät für die hochwertigen Mini-Flitzer dient.

Um zu gewinnen, müssen Sie die folgende Frage beantworten:

Welchem Beruf geht Mario nach, wenn er nicht gerade Prinzessinnen rettet?

a) Steuerberater **b)** Atomphysiker **c)** Klempner

■ **Teilnahme per Postkarte:**
Schreiben Sie die Lösung auf eine frankierte Postkarte und schicken Sie diese an folgende Adresse:

CyPress GmbH
Red. VGA/Microsizers-Gewinnspiel
Max-Planck-Str. 13

97204 Höchberg

Einsendeschluss: 18.06.2004. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitarbeiter von ACME und CyPress dürfen nicht teilnehmen. Eine Barauszahlung der Gewinne ist nicht möglich. Die Gewinner werden benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

BRANDHEISS! DIE TOP-SPIELE DER ZUKUNFT!

VIEWTIFUL JOE 2

"Viewtiful Joe" geht in die zweite Runde. Im Nachfolger ist Joes Freundin Silvia nicht mehr nur schmückendes Beiwerk, sondern der zweite spielbare Charakter. Zusammen mit Joe heizt sie im neuen Kooperations-Modus für zwei Spieler den fiesen Gegnern ein. Erweiterte Spezialfähigkeiten sollen die Odyssee durch unwegsamen Dschungel, verschneite Berge und zerfallene Ruinen erleichtern. Der fantastische Cel-Shading-Look des Erstlings wird beibehalten und soll noch abgedrehter ausfallen. Bis Anfang 2005 müssen sich GameCube- und PS2-Besitzer allerdings noch gedulden, erst dann erscheint "Viewtiful Joe 2". Zuvor wird es noch eine Umsetzung des ehemals GameCube-exklusiven Erstlings für die PS2 geben.

NEWS

VIEWTIFUL JOE 2		
System	PS2	
Hersteller	Capcom	
Erscheint	Frühj. '05	Fertig zu 50%
Einschätzung	★★★★☆	Preis: ca. 60€

▲ **DUO INFERNALE:** Joe bekommt im zweiten Teil Unterstützung von Flamme Silvia.

PAPER MARIO 2

Rollenspiele sind auf dem GameCube selten. Nun gibt es jedoch frohe Kunde für alle Fans dieses Genres. Intelligent Systems, Macher von Perlen wie "Advance Wars" und "Metroid Fusion", arbeitet an einer Fortsetzung ihres Nintendo-64-Hits "Paper Mario".

Die Entwickler setzen auch im Sequel auf eine sehr individuelle grafische Gestaltung, die flache, zweidimensionale Charaktere mit einer 3D-Welt kombiniert.

Die Kämpfe werden wie beim Genrekonkurrenten "Final Fantasy" rundenbasiert ausgetragen, allerdings aufgepeppt durch kleine Actioneinlagen. So kann Mario beispielsweise einem Angriff durch einen Sprung ausweichen, wenn er im richtigen Moment auf den Aktionsbutton drückt.

Über die Story ist bisher noch nicht allzu viel bekannt, wir rechnen auf der Videospiel-Messe Electronic Entertainment Expo (E3), mit vielen neuen Infos.

▲ **FLACHMÄNNER:** Die Grafik hat einen ganz eigenen Stil.

NEWS

PAPER MARIO 2		
System	GC	
Hersteller	Nintendo	
Erscheint	Frühj. '05	Fertig zu 40%
Einschätzung	★★★★☆	Preis: ca. 60€

VUD
LEIPZIGER MESSE
Messen nach Maß!
Das Beste kommt noch.
Freuen Sie sich auf den Sommer und die große Erlebnis-Messe für interaktives Entertainment, Hardware, Info- und Edutainment.
19.–22. August 2004
GC
GAMES CONVENTION
WWW.GC-GERMANY.COM
Offizielle Medienpartner: Computer Spiele, GamesMarkt, GIGA.DE, MCV

AKTUELLE SPIELE-NEWS

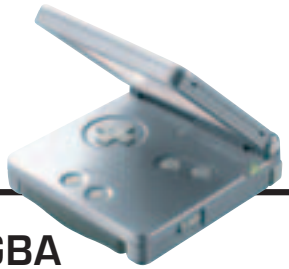
GBA-TICKER

MARIO VS. DONKEY KONG

Basierend auf dem Spielhallenklassiker "Donkey Kong" scheucht Nintendo seinen bemützten Überhelden Mario in "Mario vs. Donkey Kong" durch zahlreiche neue Levels. Sie springen von Plattform zu Plattform, sammeln Gegenstände ein, die Ihnen vom bösen Affen entwendet wurden und weichen natürlich zahllosen Feinden aus. Erscheinen soll das Jump'n'Run im Sommer, dann wird sich zeigen, ob Nintendo den Klassiker ausreichend aufgemöbelt hat, um auch im Jahre 2004 noch für Begeisterung zu sorgen. +++

GTA AUF GBA = PAYBACK

Während es beim schon seit langer Zeit angekündigten "Grand Theft Auto" für den GBA scheinbar keinerlei Fortschritte gibt, tritt Entwickler Apex mit einem mehr als würdigen Konkurrenten auf den Plan. Stark inspiriert von Rockstars Actionkracher präsentiert sich "Payback" als spannender Mix aus Baller- und Fahrmissionen. Besonders technisch gehört der Titel mit einer tollen 3D-Engine zum Besten, was es bisher auf dem GBA zu sehen gab. Einziges Problem: Bisher gibts noch keinen Publisher für "Payback". +++



LIMITIERTE GBA SP TRIBAL EDITITON

Nach den zahlreichen farbigen Varianten erscheint Nintendos Kleinster am 18. Juni erneut in einer optisch aufgepeppten Fassung. Die Tribal Edition trägt auf dem Deckel und der Innenseite Stammeszeichen. Der Preis für das schicke Gerät liegt nicht über dem der normalen GBA-Modelle (es gilt die unverbindliche Preisempfehlung von 129 Euro). Interessenten sollten mit dem Kauf nicht allzu lange zögern, die Tribal Edition kommt in limitierter Auflage in die Läden.

FINAL FANTASY REMAKES

Die Remake-Flut für den GBA reißt nicht ab. In Kürze erleben die ersten beiden Episoden der populärsten Rollenspielserie aller Zeiten ein Revival auf Nintendos Handheld. Für den GBA werden die ursprünglich in den 80er-Jahren erschienenen Oldies optisch aufgebohrt und um neue Handlungsstränge und Bossgegner erweitert.

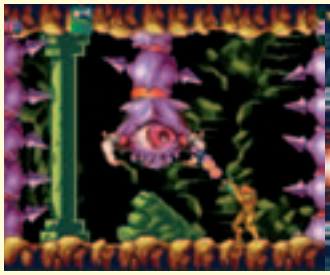
In Japan sollen die beiden Titel im Juli zusammen auf einem Modul veröffentlicht werden. Die Entscheidung über einen Release in Deutschland ist noch nicht gefallen, wir gehen aber stark davon aus, dass auch hiesige Zocker in den Genuss der Klassiker kommen werden. Schließlich fanden auch "Sword of Mana" und "Final Fantasy Tactics Advance" ihren Weg in die deutschen Läden.

NEWS

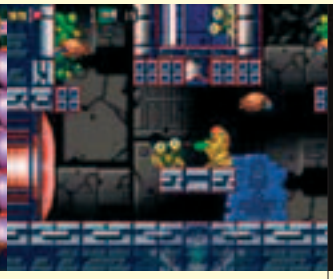
FINAL FANTASY 1 + 2		
System	GBA	
Hersteller	Square Enix	
Erscheint	Winter '04	Fertig zu 60%
Einschätzung	●●●●○	Preis: ca. 40€

▲ **FINAL FANTASY:** Rollenspielklassiker für unterwegs.

GAME BOY ADVANCE™



▲ **WAS GUCKST DU?** Mit diesem riesigen Monster bekommt Samus Aran es mehrmals zu tun.



▲ **NIEDLICH:** Einige Gegner wirken beinahe putzig, sind aber deshalb nicht minder gefährlich.

▲ **SONNENPOWER:** Nur mit direkter Sonneneinstrahlung besiegen Sie den Obervampir.

▲ **GESPRÄCHIG:** Viele Dialoge sind typisch für ein Spiel von Hideo Kojima ("Metal Gear Solid").

METROID: ZERO MISSION

Weltraum-Lady Samus Aran kehrt auf den GBA zurück. "Zero Mission" ist kein wirklich neues Spiel, sondern – wie so oft beim GBA – ein Remake. In diesem Fall wurde das Ur-"Metroid" aus seligen 8-Bit Zeiten neu aufgelegt. Allerdings blieben nur Teile des Originals erhalten, dank zahlreicher spielerischer und technischer Verbesserungen wirkt der Klassiker aus dem Jahre 1986 auch heute noch frisch.

Perfektes Leveldesign und viele neue Fähigkeiten, die sinnvoll eingesetzt werden wollen, machen "Zero Mission" zum absoluten Suchtspiel. Leider treffen selbst unerfahrene Spieler bereits nach vier Stunden auf den Endgegner.

GBA-TEST

METROID ZERO MISSION		
Hersteller	Nintendo	1– GESAMT
Genre	Act. Adven.	
Erscheint	erhältlich	
Preis	40 Euro	

Fazit: Ausgesprochen fesselndes, aber sehr kurzes Action-Adventure.

BOKTAI: THE SUN IS IN YOUR HAND

"Metal Gear Solid"-Erfinder Hideo Kojima ist ein Garant für Innovationen. Bei "Boktai" sind die Neuerungen technischer Natur: Ein im Modul eingebauter Solarsensor reagiert auf Sonnenstrahlen. Mit diesen lädt Held Django seine Solarwaffe auf. Während ein Energiespeicher dafür sorgt, dass Sie "Boktai" auch im Mondschein spielen können, ist bei Bossgegnern direkte Sonneneinstrahlung zwingend notwendig. Da die Vampire, Mumien und Untoten zahlreich sind und diese Django nach Entdeckung sofort attakkieren, müssen Sie sich oft in "MGS"-Manier verstecken. Regelmäßige Schieberätsel erfordern zudem Knobeltalent.

GBA-TEST

BOKTAI – THE SUN IS IN YOUR HAND		
Hersteller	Konami	1– GESAMT
Genre	Act. Adven.	
Erscheint	erhältlich	
Preis	45 Euro	

Action-Abenteuer mit tollem Solarsensor. Schön, einfallsreich, motivierend.

AKTUELLE HANDY-GAMES

N-GAGE-TESTS

DIE SIMS BRECHEN AUS

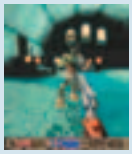
▲ **ACTION:** Die Sims brechen aus und haben Spaß.

Nun dürfen auch N-Gage-Fans teilhaben an der erfolgreichsten Spieleserie der Welt. Man hat zwar weniger Freiheiten wie auf dem PC, dank vieler Missionsziele aber oft Erfolgserlebnisse. Multiple-Choice-Dialoge, Minigames wie Rasenmähen und Versteigerungen Marke ebay sind unterhaltsame Neuerungen.

FAZIT: Die Sims machen auch mobil einen guten Eindruck.

Preis: 49 Euro Wertung: 2+

ASHEN



▲ **ASHEN:** Monsterjagd

Das erste N-Gage-exklusive Spiel ist ein knallharter Ego-Shooter. Als Ex-Militär Jacob Ward suchen Sie Ihre verschwundene Schwester. Die fiesen Monster, die Sie dabei stören, schicken Sie mit Pistolen, Shotgun oder Grantwerfer zurück in die Hölle. Die flotte 3D-Grafik sieht sehr gut aus, die Spezialeffekte wirken allerdings etwas billig. Mehrspieler-Levels für bis zu vier Leute gibt's auch.

FAZIT: "Ashen" ist der bis dato beste N-Gage-Shooter.

Preis: 49 Euro Wertung: 2+

Tom Clancy's SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

Sam Fishers dritter Handy-Einsatz führt nach Indonesien, wo eine Gruppe Anschläge mit Pockenviren vorbereitet. Gut getarnt schleichen Sie durch den Dschungel, entfernen eine Bombe aus einem U-Boot und kämpfen sich durch weitere sieben Levels. Erstmals interagieren Sie mit der Umgebung, Sie schießen z.B. auf eine Lampe, um sich in der Dunkelheit zu verstecken. Damit die Wachen nicht Alarm schlagen, schleppen Sie Opfer in dunkle Ecken.

FAZIT: Aufwändige Schleich-Action: schön und motivierend.

▶ **ALARM:** Werden Sie entdeckt, feuert der Feind sofort.

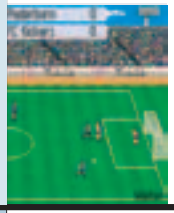
JAVA
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Anbieter	www.vodafone.de	4 Euro
Geräte	Alle aktuellen Java-Handys	GESAMT 1–

SPORTSCHAU FUSSBALL MANAGER

Beim offiziellen Sportschau-Spiel sind Sie Manager und Coach in Personalunion. Sie setzen Trainingsschwerpunkte, kaufen bzw. verkaufen Spieler, legen Aufstellung und Taktik fest, bauen Ihr Stadion aus und einiges mehr. Am Spieltag lassen Sie sich entweder das Ergebnis gleich anzeigen oder Sie beobachten Torszenen. Leider ist das Spiel nicht frei von Fehlern.

FAZIT: Überraschend komplexer, motivierender Fußballmanager mit kleineren Fehlern.



◀ **SPANNEND:** Torchancen und Treffer verfolgen Sie live.

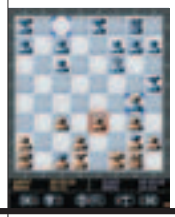
JAVA
SPORTSCHAU FUSSBALL MANAGER

Anbieter	www.jamba.de	5 Euro
Geräte	Aktuelle Java-Handys v. Nokia, Siemens und SonyEricsson	Wertung 2–

CHESSMASTER

Handy-Version des erfolgreichsten PC-Schachspiels der Welt. Elf Schwierigkeitsgrade und jede Menge Tipps erleichtern Schach-Neulingen den Einstieg, auf den höheren Stufen sind aber die Profis gefordert. Im Quiz-Modus müssen Sie sich aus schwierigen Stellungen befreien, während Sie im Klassisch-Modus 22 historische Partien nachspielen dürfen.

FAZIT: Tolles Schachspiel, das dank vieler Schwierigkeitsstufen auch längerfristig motiviert.



◀ **SCHÖN:** Elf Figuren-Sätze sorgen für Abwechslung.

JAVA
CHESSMASTER

Anbieter	www.gameloft.de	3 Euro
Geräte	Nokia, Samsung E700, SonyEr. T610/630, Z600 u.a.	Wertung 2

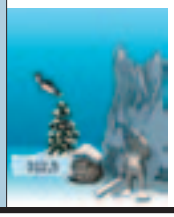
GAMES-DOWNLOAD: SO FUNKTIONIERTS

- Surfen Sie auf die www- bzw. wap-Seite des Anbieters (z.B. www.jamba.de).
- Wählen Sie Ihren Handytyp aus.
- Suchen Sie sich ein Handy-Game aus und bestellen Sie es.
- Geben Sie, falls erforderlich, Ihre Mobilnummer ein.
- Surfen Sie auf einer WAP-Seite, startet nun der Download. Bestellen Sie per Internet, erhalten Sie per SMS einen WAP-Link, unter dem Sie das gewählte Spiel herunterladen und installieren können.
- Bezahlt wird über die Handyrechnung (beim Netzanbieter), per Kreditkarte, per Premium-SMS oder über ein zuvor aufgeladenes Guthabenkonto (z.B. bei Jamba).
- Achtung: Zum eigentlichen Spielepreis kommen WAP-Gebühren für den Download. Pro Spiel, je nach Tarif, zwischen ein und zwei Euro.

YETISPORTS PART 1

Das Internet-Spiel "Yetisports" gibt es jetzt fürs Handy. Sie sind der Yeti und haben eine Keule in der Hand, mit der Sie einen vom Berg hüpfenden Pinguin möglichst weit schlagen. Leider reagiert der Handy-Yetisport etwas träge auf jeden Tastendruck, so dass das richtige Timing schwer fällt.

FAZIT: Eintöniger Reaktionstest mit träger Steuerung. Auf dem Handy kein Kultspiel...



◀ **FLIIIEG!** Pinguin-Weitschlagen für's Handy.

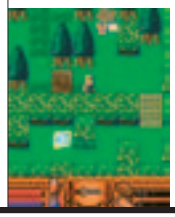
JAVA
YETISPORTS PART 1

Anbieter	www.jamba.de	5 Euro
Geräte	Alle aktuellen Java-Handys	Wertung 4–

FORSAKEN FORTRESS

Ein Spiel für "Zelda"-Fans: Als Abenteurer sind Sie anfangs nur mit einem kleinen Schwert bewaffnet, was schon die ersten Kämpfe gegen übergroße Spinnen knifflig macht. Regelmäßige Dialoge in deutscher Sprache bringen Licht ins Storydunkel. Leider ist die Steuerung etwas hakelig.

FAZIT: Forsaken Fortress ist das Richtige Spiel für hart gesottene Abenteurer.



◀ **UNSCHÖN:** Die Grafik reizt nur schwächere Handys aus.

JAVA
FORSAKEN FORTRESS

Anbieter	www.elkware.de	5 Euro
Geräte	Alle aktuellen Java-Handys	Wertung 2–

N-GAGE QD

NOKIA LERNT SCHNELL: BEIM NEUEN N-GAGE QD HABEN DIE FINNEN FAST ALLE SCHWACHSTELLEN DES VORGÄNGERMODELLS AUSGEMERZT.

▲ **COOL:** Den QD hält man beim Telefonieren ganz normal.

Im Handy-Segment ist Nokia seit Jahren Weltmarktführer, bei den Spielehandhelds läuft ihnen Nintendo mit dem Game Boy Advance jedoch locker den Rang ab. Seit dem Start des N-Gage im Oktober 2003 haben sich nur 700.000 Menschen weltweit dazu entschieden, ihr Handy beim Telefonieren mit der schmalen Kante ans Ohr zu halten oder beim Spielwechsel das halbe Gerät auseinander zu bauen.

Mit dem N-Gage QD soll jetzt alles besser werden. Nokias Neuling ist nicht nur ein gut ausgestattetes Serie-60-Handy, mit dem man jetzt ganz normal telefonieren kann, sondern auch eine vorzügliche mobile Spielekonsole. Mit dem verbesserten 8-Wege-Steuerpad erreicht man auch die Ecken des Displays problemlos. Der O.K.-Knopf liegt nicht mehr in der Mitte dieses Pads, sondern daneben.

ABWÄRTSKOMPATIBEL

Die Hardware-Plattform des QD ist dieselbe wie beim ersten N-Gage – alle Spiele werden auf beiden Modellen laufen. Allerdings erstrahlt das 4096-Farben-Display (176 x 208 Pixel) jetzt einen Tick heller. Der N-Gage QD wiegt mit 143 Gramm zwar sechs Gramm mehr als der Vorgänger, ist mit den Maßen 118 x 68 x 2 mm aber um einiges kompakter. Durch den verbesserten Akku können Sie nun bis

▲ **HOT-SWAP:** Spiele-Wechsel ohne das Gerät auszuschalten.

zu zehn Stunden lang spielen, der alte Akku hat schon nach fünf Stunden schlapp gemacht. Auch die Standby-Zeit von etwa elf Tagen kann sich für ein Spiele-Handy sehen lassen.

LEICHTER SPIELWECHSEL

"Hot Swap" nennt Nokia den MMC-Steckplatz, den man nun erreichen kann ohne den Akku auszubauen oder das Gerät auszuschalten. Standardmäßig ist der N-Gage Arena Launcher installiert: Über eine GPRS-Verbindung spielen Sie online, übermitteln Ihren Highscore oder erweitern Spiele mit Zusatzlevels oder Bonus-Charakteren. Eine Bluetooth-Funktion für kabellose Multiplayer-Spiele gibt's natürlich weiterhin.

Sowohl Radio als auch MP3-Player wurden eingespart, dafür kostet das Gerät jetzt nur noch 199 Euro ohne Vertrag, während der Vorgänger inzwischen von 349 auf 249 Euro Anschaffungskosten gesunken ist. Schön: Ein Abspielprogramm für MP3s lässt sich auch beim neuen Gerät nachrüsten.

Der N-Gage QD wird das bisherige Modell nicht ersetzen. Zunächst sollen beide im Handel bleiben. Die Spielezukunft sieht zumindest auf dem Papier rosig aus. Neben Neuerscheinungen wie "Die Sims brechen aus" und "Ashen" (siehe VGA-Tests links) folgen bald Umsetzungen von 3D-Hits wie "Call of Duty", "Ghost Recon: Jungle Storm" und "Tiger Woods PGA Tour 2004".

FAZIT: In allen Belangen verbessertes und jetzt preisgünstigeres Spielehandy, das es mit Nintendos Game Boy Advance aufnehmen kann.

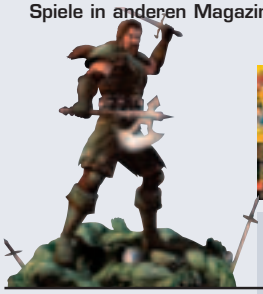
STÄRKEN & SCHWÄCHEN DES N-GAGE QD

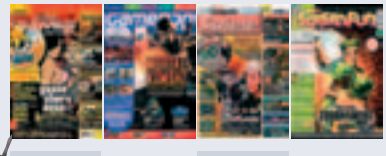
- ▲ Günstiger: 199 Euro ohne Vertrag, <100 Euro mit Vertrag
- ▲ Verbessertes Steuerpad, O.K.-Knopf separat
- ▲ Spielwechsel ohne Neustart und Akku-Ausbau
- ▲ Normale Haltung beim Telefonieren
- ▲ Kompakteres Format
- ▲ Gummischutz an den Kanten
- ▲ Besserer Akku
- ▲ Helleres Display
- ▼ Radio fehlt
- ▼ MP3-Player fehlt
- ▼ Kein Triband-Handy, Telefonieren in den USA nicht möglich
- ▼ Kein USB-Anschluss
- ▼ Ein/Ausschalter unkomfortabel

VGA VERKAUFSCHARTS

PRESSESPIEGEL

So wertet Deutschland: Hier sehen Sie, wie die von uns getesteten Spiele in anderen Magazinen abgeschnitten haben. So können Sie schnell und problemlos vergleichen.





	VIDEO GAMES AKTUELL	GAME-PRO	COMPUTER BILD SPIELE	BRAVO SCREEN-FUN
BATTLEFIELD VIETNAM	1	–	–	–
CHAMPIONS OF NORRATH	1–	89	–	2+
CONAN	3+	–	–	–
DTM RACE DRIVER 2	1	90	1,73	1-
FAR CRY (DT.)	1	–	–	–
FIGHT NIGHT 2004	1–	86	–	–
GOBLIN COMMANDER: UNLEASH THE HORDE	2	78	–	–
HARVEST MOON: A WONDERFUL LIFE	2+	79	–	2-
NEVERWINTER NIGHTS: DIE HORDEN DES UNTERREICHS	2	–	2,1	–
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW	1	92	1,71	1
UNREAL TOURNAMENT 2004	1	–	2,43	–

VGA PREISVERGLEICH

HARVEST MOON: A WONDERFUL LIFE

Riesige Bauernhofsimulation mit allem, was zum Landleben gehört.

Amazon [1]	47,99 Euro
Karstadt [2]	49,99 Euro
Media Markt [3]	54,99 Euro

BATTLEFIELD VIETNAM

Realistische Kriegs-Action in Vietnam mit Original-Fahrzeugen und -waffen.

Amazon [1]	44,00 Euro
Karstadt [2]	44,99 Euro
Media Markt [3]	49,99 Euro

UNREAL TOURNAMENT 2004

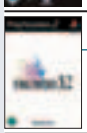
Genialer Ego-Shooter, der alleine, aber auch im Multiplayer-Modus rockt!

Amazon [1]	39,99 Euro
Karstadt [2]	43,99 Euro
Media Markt [3]	49,00 Euro

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Der geniale zweite Einsatz von Sam Fisher mit toller Mehrspieler-Action.

Amazon [1]	54,99 Euro (XBOX)
Karstadt [2]	57,00 Euro (XBOX)
Media Markt [3]	57,00 Euro (XBOX)



FINAL FANTASY X-2

Schickes Pop-Rollenspiel in der Landschaft von Final Fantasy X.

Amazon [1]	44,99 Euro
Karstadt [2]	59,99 Euro
Media Markt [3]	59,00 Euro

GEHEIMTIPP: Im Konsolenbereich ist cd-wow.net eine sehr gute Adresse für Schnäppchenjäger, jedoch werden dort nur englische UK-Fassungen verkauft.

1) Versandkosten: Amazon.de – ab 20 Euro versandkostenfrei, ansonsten 3 Euro.

2) Die Preise von Karstadt entsprechen denen von Karstadt.de. Preise in den Verkaufshäusern können deutschlandweit variieren. Preisänderung nach Drucklegung und Irrtümer vorbehalten.

3) Für die Preise des Media Markts wurde das aktuelle Sortiment der Filiale Würzburg zu Grunde gelegt. Preise können deutschlandweit variieren. Preisänderung nach Drucklegung und Irrtümer vorbehalten.

PC-CHARTS

1	BATTLEFIELD VIETNAM		
Neu	Genre: Taktik-Shooter	Hersteller: EA	
2	SACRED		
▼	Genre: Rollenspiel	Hersteller: Take 2	
3	UNREAL TOURNAMENT 2004		
Neu	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Atari	
4	DEUS EX: INVISIBLE WAR		
Neu	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Eidos	
5	SINGLES - FLIRT UP YOUR LIFE!		
▼	Genre: Simulation	Hersteller: Koch Media	
6	COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO (DT.)		
Neu	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Vivendi	
7	X2 - DIE BEDROHUNG		
▼	Genre: Space-Simulation	Hersteller: Koch Media	
8	GOTHIC 2 - GOLD EDITION		
Neu	Genre: Rollenspiel	Hersteller: JoWood	
9	ANNO 1503 - AUFBRUCH IN EINE NEUE WELT		
▼	Genre: Strategie	Hersteller: Sunflowers	
10	UNREAL TOURNAMENT 2004 SPECIAL EDITION		
Neu	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Atari	

Die Charts wurden ermittelt von media control

PLAYSTATION2-CHARTS

1	FINAL FANTASY X-2		
●	Genre: Rollenspiel	Hersteller: EA	
2	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND		
●	Genre: Action-Rennspiel	Hersteller: EA	
3	JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS		
Neu	Genre: Action	Hersteller: EA	
4	FIFA FOOTBALL 2004		
▲	Genre: Fußball	Hersteller: EA	
5	BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2		
▼	Genre: Rollenspiel	Hersteller: Acclaim	
6	MEDAL OF HONOR: RISING SUN		
●	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: EA	
7	MAFIA		
●	Genre: Action	Hersteller: Take 2	
8	EYETOY: PLAY + KAMERA		
▲	Genre: Geschicklichkeit	Hersteller: Sony	
9	SOCOM 2: U.S. NAVY SEALS		
Neu	Genre: Taktik-Shooter	Hersteller: Sony	
10	BDFL MANAGER 2004		
Neu	Genre: Fußball-Manager	Hersteller: Codemasters	

Die Charts wurden ermittelt von media control

XBOX-CHARTS

1	SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW		
Neu	Genre: Action	Hersteller: Ubisoft	
2	JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS		
▲	Genre: Action	Hersteller: EA	
3	DEUS EX: INVISIBLE WAR		
Neu	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Eidos	
4	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND		
▼	Genre: Action-Rennspiel	Hersteller: EA	
5	MORROWIND - GAME OF THE YEAR EDITION		
▲	Genre: Rollenspiel	Hersteller: Ubisoft	
6	BEYOND GOOD & EVIL		
Neu	Genre: Action-Adventure	Hersteller: Ubisoft	
7	FIFA FOOTBALL 2004		
▲	Genre: Fußball	Hersteller: EA	
8	PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME		
▼	Genre: Action-Adventure	Hersteller: Ubisoft	
9	BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2		
▼	Genre: Rollenspiel	Hersteller: Acclaim	
10	MOTO GP - ULTIMATE RACING TECHNOLOGY 2		
Neu	Genre: Motorrad-Rennspiel	Hersteller: THQ	

Die Charts wurden ermittelt von media control

WELCHE SPIELE HABEN SICH IN DEN LETZTEN WOCHEN GUT VERKAUFT?

PC-BUDGET-CHARTS

1	HALF-LIFE: BACK TO GAMES		
●	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Vivendi	
2	FUSSBALL MANAGER 2003 CLASSIC		
Neu	Genre: Fußball-Manager	Hersteller: EA	
3	ROLLERCOASTER TYCOON 2 BEST OF ATARI		
Neu	Genre: Strategie	Hersteller: Atari	
4	COSSACKS - SPECIAL OFFER		
Neu	Genre: Strategie	Hersteller: CDV	
5	BSS – DIABLO 2: GOLD		
▼	Genre: Rollenspiel	Hersteller: Vivendi	
6	TV TOTAL PRÄSENTIERT WOK WM		
Neu	Genre: Rennspiel	Hersteller: bhw	
7	CRAZY MACHINES		
Neu	Genre: Denkspiel	Hersteller: Pepper Games	
8	NEVERWINTER NIGHTS BEST OF ATARI		
Neu	Genre: Rollenspiel	Hersteller: Atari	
9	UNREAL TOURNAMENT 2003 (DT.VERSION)		
▼	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Atari	
10	EMPIRE EARTH: COLLECTION BESTSELLER		
Neu	Genre: Strategie	Hersteller: Vivendi	

Die Charts wurden ermittelt von media control

PS2-PLATINUM-CHARTS

1	GRAND THEFT AUTO: VICE CITY (DT.)		
●	Genre: Action	Hersteller: Rockstar	
2	DIE SIMS		
Neu	Genre: Simulation	Hersteller: EA	
3	MEDAL OF HONOR: FRONTLINE		
▼	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: EA	
4	TEKKEN 4		
▼	Genre: Beat'em-Up	Hersteller: Sony	
5	FINAL FANTASY X		
▼	Genre: Rollenspiel	Hersteller: Sony	
6	GRAN TURISMO 3: A-SPEC		
▼	Genre: Rennsimulation	Hersteller: Sony	
7	DER HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME		
▼	Genre: Action	Hersteller: EA	
8	FIFA FOOTBALL 2003		
▼	Genre: Fußball	Hersteller: EA	
9	BURNOUT 2		
●	Genre: Action-Rennspiel	Hersteller: Acclaim	
10	KINGDOM HEARTS		
Neu	Genre: Rollenspiel	Hersteller: Sony	

Die Charts wurden ermittelt von media control

GAMECUBE-CHARTS

1	FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES		
Neu	Genre: Rollenspiel	Hersteller: Nintendo	
2	HARVEST MOON: A WONDERFUL LIFE		
Neu	Genre: Simulation	Hersteller: Ubisoft	
3	JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS		
Neu	Genre: Action	Hersteller: EA	
4	METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES		
Neu	Genre: Action-Adventure	Hersteller: Konami	
5	SUPER SMASH BROS. – PLAYER'S CHOICE		
●	Genre: Beat'em-Up	Hersteller: Nintendo	
6	BEYOND GOOD & EVIL		
Neu	Genre: Action-Adventure	Hersteller: Ubisoft	
7	MARIO KART DOUBLE DASH!!		
▼	Genre: Rennspiel	Hersteller: Nintendo	
8	PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME		
●	Genre: Action-Adventure	Hersteller: Ubisoft	
9	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND		
▼	Genre: Action-Rennspiel	Hersteller: EA	
10	SUPER MARIO SUNSHINE PLAYERS CHOICE		
▼	Genre: Jump'n'Run	Hersteller: Nintendo	

Die Charts wurden ermittelt von media control

PRIMAL GAMES®
THE GAME SOURCE

24 Stunden Online-Shoppen
www.primalgames.de

EIN KLEINER AUSZUG AUS UNSEREM PROGRAMM

most Wanted

PLAYSTATION 2

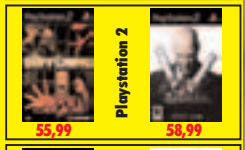
Grundgerät oder Grund. Aqua 179,99
Action Replay Max 37,99
Memory Card Sony Original 27,99
.hack 48,99
Arc the Twilight of Spirits 56,99
Baldurs Gate 2 54,99
Baphomets Fluch 3 59,99
BDFL Manager 2004 55,99
Beyond Good & Evil 27,99
Castlevania 54,99
Conan The Dark Axe 49,99
Destruction Derby Online 55,99
Die Sims brechen aus 55,99
Dragon Ball Z Budokai 2 57,99
Deadly Skies 3 56,99
Driver 3 jetzt vorbestellen 59,99
Euro 2004 56,99
Eye Toy Play + Kamera 34,99
FallOut Brotherhood of Steel 54,99
FiFa 04 55,99
Fight Night 54,99
Final Fantasy X-2 49,99
FireFighter F.D. 18 54,99
Fussball Manager 04 52,99
Forbidden Siren 54,99
Goblin Commander 44,99
Gran Tourismo Prolog 39,99
Herr der Ringe Rückkehr des Königs .. 55,99
Hyper StreetFighter 2 29,99
Iron Storm 45,99
James Bond Alles oder nichts 55,99
Killswitch 56,99
Legancy oif Kain Defiance 57,99
Mafia 59,99
Music 3000 44,99
Medal of Honor Rising Sun 55,99
Need for Speed Underground 55,99
Pro Evolution Soccer 3 57,99
R-Type Final 39,99
Ratchet&Clank 2 49,99
Rise to Honor 54,99
Secret Weapon over Normandy 57,99
Sly Racoon 29,99
Socom Navi Seals 2 54,99
Sonic Heros 59,99
Splinter Cell Pandora Tomorrow 59,99
Swat Global Strike 54,99
This is Football 2004 49,99
Tony Hawk Underground 57,99
True Crime 56,99
WWE Smack Down! 5 39,99
Yu Gi Oh Duelists of Roses Deutsch ... 44,99

GAME CUBE

Grundgerät 89,99
Action Replay 39,99
Die Sim brechen aus 55,99
Dragon Ball Z Budokai 49,99
FiFa 04 55,99
Final Fantasy Crystal Chronicles 57,99
Harvest Moon a Wonderfull live 49,99
Herr der Ringe Rückkehr des Königs .. 55,99
James Bond Everything or Nothing .. 56,99
Kirby´s Air Ride 56,99
Mario Kart 55,99
Medal of Honor Rising Sun 55,99
Mario Party 5 57,99
Need for Speed Underground 55,99
Pikmin 2 jetzt vorbestellen 57,99
Pokemon Coloseum 57,99
RogueOps 55,99
Sonic Heros 57,99
Splinter Cell Pandora Tomorrow 59,99
Soul Calibur 2 55,99
Tony Hawk Underground 57,99
True Crime 56,99
Worms 3D 59,99
Zelda the Windwaker 49,99

X-BOX

Grundgerät Crystal 195,00
Grundgerät +Splinter&Brutef. .. 189,99
Baldurs Gate 2 54,99
BDFL Manager 04 56,99
Beyond Good&Evil 29,99
Conan The Dark Axe 57,99
Dead Mans Hand 49,99
Deus Ex 2 55,99
Driver 3 jetzt vorbestellen 59,99
Euro 2004 56,99
FallOut Brotherhood of Steel 54,99



Fifa 04 55,99
Fight Night 56,99
Fussbal Manager 04 55,99
Goblin Commander 44,99
Halfe Live Counter Strike 29,99
Herr der Ringe Rückkehr des König .. 55,99
Hitman Contracts 58,99
Legancy of Kain Defiance 57,99
Mafia 59,99
Max Payne 2 55,99
Medal of Honor Rising Sun 56,99
Morrowind Gothy 44,99
Need for Speed Underground 55,99
R:Racing 55,99
Red Dead Revolver 57,99
Sonic Heros 57,99
Tony Hawk Underground 57,99
True Crime 56,99
Unreal 2 57,99
Van Hellsing 53,99
Wrath Unleashed 57,99

GAMEBOY ADVANCE

Grundgerät GBA SP 119,99
Golden Sun 2 39,99
Sword of Mana 39,99
Yu Gi Oh 39,99

Neu
Portofreie Lieferung*
* bei Nachnahmesendungen entstehen Zahlartgebühren

auch im Programm:
PLAYSTATION
PC CDROM
DVD/ANIME DVD
TRADING CARDS

PRIMAL GAMES Ruhrpassage
Besuchen Sie auch unseren Shop!
Mit Riesen-Angebot auf 200 qm und zwei Etagen!
EUROPAGALERIE GEGENÜBER HBF
KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7 44787 BOCHUM-CENTRUM

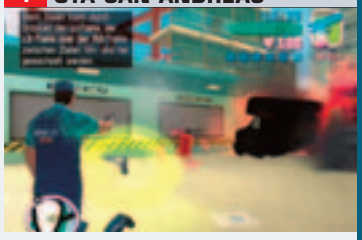
02 34-9 16 06 30

Artikel mit einer Altersfreigabe von 18 Jahren liefern wir ausschließlich gegen Altersnachweis
Versand per Nachnahme Nachnahme und Zahlschein gebühr 5,99 Vorkasse keine weiteren Gebühren Preisänderungen vorbehalten.

VGA MOST WANTED

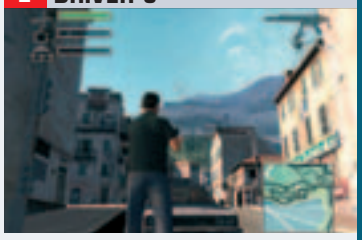
DIE TOP 5

1 GTA SAN ANDREAS



▲ **TOP:** Das neue GTA schnellt auf den ersten Platz (Bild von Vice City (dt.)).

2 DRIVER 3

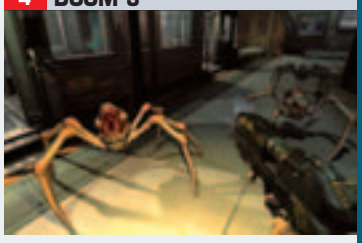


▲ **ABGEHÄNGT:** Der Rennspiel-Action-Mix fiel um eine Position zurück.

3 GRAN TURISMO 4

▲ **BRONZE:** Trotz der Prologue-Version immer noch heiß begehrt.

4 DOOM 3



▲ **TREFFER:** Nach wie vor ist Doom 3 der begehrteste Shooter.

5 HALO 2

▲ **EDEL:** Neue Infos zum Xbox-Shooter lesen Sie in unserer Titelstory.

Leser-Charts zum Mitmachen & Gewinnen

Hier kommen Sie zum Zug! Lassen Sie uns wissen, welche Spiele zurzeit Ihre Favoriten sind und auf welche Sie besonders gespannt warten und gerne mehr darüber lesen würden. Für Ihre Mitarbeit wollen wir uns auch bedanken: Jeden Monat haben Sie die Chance, aktuelle Spielehits zu gewinnen.

LESER-TOP-TEN

1	GTA SAN ANDREAS		Erscheint:	Vormonat:
	Genre: Action	Hersteller: Rockstar	Oktober 2004	10.Platz
2	DRIVER 3		Erscheint:	Vormonat:
	Genre: Action-Rennspiel	Hersteller: Atari	Juni 2004	1.Platz
3	GRAN TURISMO 4		Erscheint:	Vormonat:
	Genre: Rennspiel	Hersteller: Sony	Herbst 2004	3. Platz
4	DOOM 3		Erscheint:	Vormonat:
	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Activision	Mitte 2004	4. Platz
5	HALO 2		Erscheint:	Vormonat:
	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Microsoft	2004	5. Platz
6	SILENT HILL 4		Erscheint:	Vormonat:
	Genre: Horror-Adventure	Hersteller: Konami	2004	6. Platz
7	METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER		Erscheint:	Vormonat:
	Genre: Action-Adventure	Hersteller: Konami	2004	2. Platz
8	RESIDENT EVIL 4		Erscheint:	Vormonat:
	Genre: Horror-Adventure	Hersteller: Capcom	2004	7. Platz
9	HALF-LIFE 2		Erscheint:	Vormonat:
	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Vivendi	2004	8. Platz
10	ONIMUSHA 3		Erscheint:	
	Genre: Action	Hersteller: Capcom	Juli 2004	–

Wir wollen's von Ihnen wissen!

10 SPITZEN-SPIELE zu gewinnen

Verraten Sie uns Ihre derzeitigen Lieblingsspiele und sagen Sie uns, welche Titel Sie besonders sehnsüchtig erwarten und welche Genres Sie bevorzugen. Damit helfen Sie uns, Videogames Aktuell noch besser auf Ihre persönlichen Interessen hin auszurichten.

Ihre Aufgabe dabei ist ganz einfach: Füllen Sie den Abschnitt unten vollständig aus, kleben Sie ihn auf eine Postkarte oder legen Sie ihn in einen Brief und schicken Sie ihn dann an unsere Adresse – schon haben Sie die gute Tat des Tages hinter sich! Wenn Sie die VGA ungern zerschnippeln, können Sie es natürlich auch auf ein Blatt Papier übertragen. Vergessen Sie dabei aber auf keinen Fall, Ihre Anschrift samt Telefonnummer anzugeben! Als Belohnung für die Mühen verlosen wir zehn Mal ein aktuelles Spitzenspiel, das Sie sich sogar selbst aussuchen dürfen.

Einsendeschluss: 23.6.2004

Mitarbeiter von CyPress dürfen nicht teilnehmen. Eine Barauszahlung der Gewinne ist nicht möglich. Die Gewinner werden von uns benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

NAME, VORNAME: _____

STRASSE: _____

ORT: _____

TELEFON: _____ ALTER: _____

Videogames Aktuell
Kennwort "Most Wanted 0604"
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

VGA MOST WANTED

ICH SPIELE DERZEIT: PLATTFORM

_____ PC PS2 Xbox GC

_____ PC PS2 Xbox GC

_____ PC PS2 Xbox GC

Nennen Sie bitte hier Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele – und geben Sie an, auf welcher Plattform Sie diese spielen.

ICH WARTE AUF: PLATTFORM

_____ PC PS2 Xbox GC

_____ PC PS2 Xbox GC

_____ PC PS2 Xbox GC

Verraten Sie uns hier, auf welche drei Spiele Sie derzeit besonders sehnsüchtig warten. Bitte auch hier das System markieren.

MEINE BEVORZUGTEN GENRES:

☐ Action	☐ Sport	☐ Rennspiel
☐ Ego-Shooter	☐ Adventure	☐ Taktik/Strategie
☐ Simulation	☐ Jump'n'Run	☐ Beat'em-Up/Wrestling
☐ Action-Adventure	☐ Taktik-Shooter	☐ Rollenspiel
☐ Horror-Adventure	☐ Aufbaustrategie	☐ Trendsport

Kreuzen Sie die Spielgattungen an, die Sie besonders gerne zocken. Sie dürfen so viele nennen, wie Sie wollen.

WENN ICH GEWINNE, DANN BITTE: _____

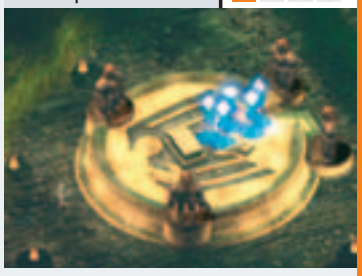
Vergessen Sie nicht, hier das Spiel zu nennen, das Sie gerne gewinnen möchten. Unbedingt das Wunsch-System angeben!

HIGHLIGHTS

PC

ICEWIND DALE 2

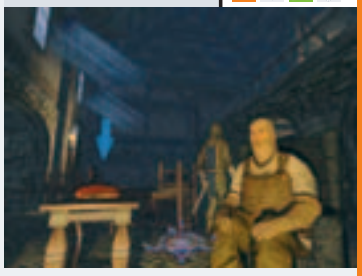
Rollenspiel



▲ **7. MAI:** Viele knifflige Rätsel erwarten Sie im neuen Interplay-Rollenspiel.

THIEF: DEADLY SHADOWS

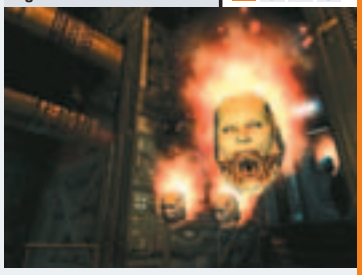
Action



▲ **18. JUNI:** Lassen Sie sich nicht erwischen bei Ihren Beutezügen!

DOOM 3

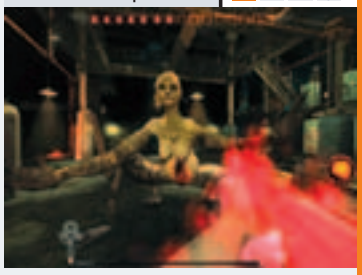
Ego-Shooter



▲ **SOMMER:** Für die Fans der Serie wird es sicher ein heißer Sommer!

VAMPIRE: DIE MASKERADE

Action-Rollenspiel



▲ **SOMMER:** Das erste Fantasy-RPG, bei dem auch heftig geballert wird!

PC

Auf den leistungsstarken und hochauflösenden PCs sind die Ego-Shooter und die vielen Strategie- und Rollenspiel-Varianten zu Hause.

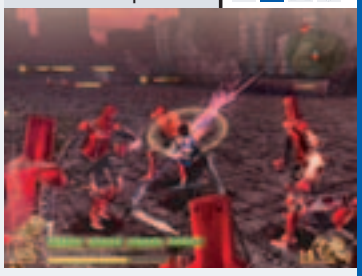
TITEL	GENRE	HERSTELLER	TENDENZ
NEUERSCHEINUNGEN MAI 2004			
Alarm für Cobra 11	Action-Rennspiel	THQ	✪
Brain Twister	Denkspiel	Modern Games	✪✪
Crime Scene Investigation 2: Dark Motives	Adventure	Ubisoft	✪✪✪
Egypt 3	Adventure	Dreamcatcher	✪✪
Evany: Schlüssel zur Freiheit	Adventure	Dreamcatcher	✪
Gangland	Strategie	Bigben	✪✪✪✪
Icewind Dale 2	Rollenspiel	Interplay	✪✪✪
Impossible Golf Worldwide Fantasy Tour	Golf	THQ	✪✪✪
Nexagon	Action	Modern Games	✪✪
Perimeter	Strategie	Codemasters	✪✪✪
Rainbow Six: Raven Shield (Gold Edition)	Taktik-Shooter	Ubisoft	✪✪✪✪✪
Spartan	Strategie	THQ	✪✪✪
Syberia 2	Adventure	Atari	✪✪✪
UEFA Euro 2004	Fußball	Electronic Arts	✪✪✪✪
NEUERSCHEINUNGEN JUNI 2004			
Airbus Professional	Flugsimulation	THQ	✪✪✪
Alias	Action	Acclaim	✪✪✪
Asterix & Obelix XXL	Geschicklichkeit	Atari	✪✪✪
Ground Control 2	Echtzeit-Strategie	Vivendi	✪✪✪
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	Action-Adventure	Electronic Arts	✪✪✪✪
Obscure	Horror-Adventure	Atari	✪✪✪✪
Shellshock: NAM '67	Action	Eidos	✪✪✪✪
Thief: Deadly Shadows	Action	Eidos	✪✪✪✪
Uru: The Complete Chronicles	Adventure	Ubisoft	✪✪✪✪
World Championship Pool	Billard	Bigben	✪✪✪
WEITERE NEUERSCHEINUNGEN 2004			
Battlefield 1942 The WWII Anthology	Ego-Shooter	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
Black & White 2	Strategie	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
Brothers in Arms	Taktik-Shooter	Ubisoft	✪✪✪✪✪
Combat Elite: WWII Paratroopers	Action	Acclaim	✪✪✪✪
Die Sims 2	Simulation	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
Doom 3	Ego-Shooter	Activision	✪✪✪✪✪
Dragon Empires	Rollenspiel	Codemasters	✪✪✪✪
EverQuest II	Online-Rollenspiel	Ubisoft	✪✪✪✪✪
Fahrenheit	Action-Adventure	Vivendi	✪✪✪✪
Ghost Recon 2	Taktik-Shooter	Ubisoft	✪✪✪✪
Half-Life 2	Ego-Shooter	Vivendi	✪✪✪✪✪
Incredibles: Die Unglaublichen	Jump'n'Run	THQ	✪✪✪✪
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Action-Adventure	Vivendi	✪✪✪
Medal of Honor: Pacific Assault	Ego-Shooter	Electronic Arts	✪✪✪✪
Middle-Earth Online	Online-Rollenspiel	Vivendi	✪✪✪✪
Operation Flashpoint 2	Action	Codemasters	✪✪✪✪
Rollercoaster Tycoon	Strategie	Atari	✪✪✪✪
Silent Hunter 3	Action-Simulation	Ubisoft	✪✪✪✪
Stalker: Shadow of Chernobyl	Ego-Shooter	THQ	✪✪✪✪
The Matrix Online	Online-Rollenspiel	Ubisoft	✪✪✪✪
Vampire: Die Maskerade – Bloodlines	Action-Rollenspiel	Activision	✪✪✪✪
World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Vivendi	✪✪✪✪

HIGHLIGHTS

PLAYSTATION2

DRAKENGARD

Action-Rollenspiel



▲ **7. MAI:** Neben den Bodenschlachten kämpfen Sie auch auf einem Drachen.

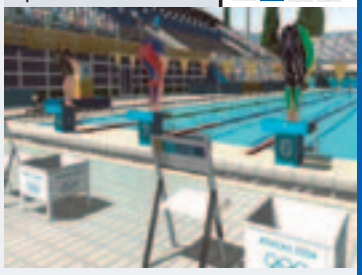
THE SUFFERING

Horror-Adventure

▲ **20. MAI:** In diesem actiongeladenen Horrortrip gehts blutig zur Sache.

ATHENS 2004

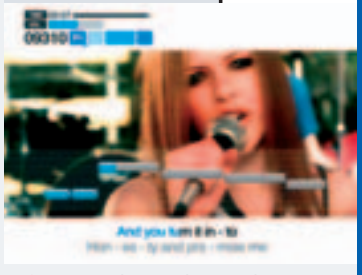
Sport



▲ **30. JUNI:** Exklusiv für PlayStation2 erscheint das Spiel zu Olympia.

SINGSTAR

Musikspiel



▲ **9. JUNI:** Singen Sie mit Singstar wie Goldkehlchen Avril Lavigne.

PLAYSTATION2

Der unangefochtene Marktführer im Konsolenbereich ist Sony. Aus diesem Grund erscheinen für die PS2 auch die meisten Spiele.

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TENDENZ
NEUERSCHEINUNGEN MAI 2004			
Akte X: Resist or Serve	Horror-Adventure	Vivendi	✪✪✪
Conan: The Dark Axe	Action	NBG	✪✪✪
Cy Girls	Action-Adventure	Konami	✪✪✪
Deadly Skies	Action	Konami	✪✪✪
Drakengard	Action-Rollenspiel	Take 2	✪✪✪✪
Goblin Commander	Echtzeit-Strategie	Bigben	✪✪✪
Gran Turismo 4: Prologue	Rennsimulation	Sony	✪✪✪✪✪
Hyper Street Fighter 2	Beat'em-Up	Capcom	✪✪
Pro Evolution Soccer 3 (Platinum)	Fußball	Konami	✪✪✪✪✪
Red Dead Revolver	Shoot'em-Up	Take 2	✪✪✪✪
Riding Spirits 2	Rennsimulation	Capcom	✪✪✪
Runaway	Adventure	Bigben	✪✪
Showdown: Legends of Wrestling 3	Wrestling	Acclaim	✪✪
Smash Court Tennis Pro Tournament 2	Tennis	Sony	✪✪✪
Star Trek: Shattered Universe	Shoot'em-Up	Take 2	✪✪
Syberia 2	Adventure	Atari	✪✪✪
The Suffering	Horror-Adventure	Konami	✪✪✪✪
Transformers	Action	Atari	✪✪✪
UEFA Euro 2004	Fußball	Electronic Arts	✪✪✪✪
Van Helsing	Action-Adventure	Vivendi	✪✪✪✪
Way of the Samurai 2	Action	Capcom	✪✪✪
NEUERSCHEINUNGEN JUNI 2004			
America's 10 Most Wanted	Ego-Shooter	Play It	✪✪✪
Athens 2004	Sport	Sony	✪✪✪✪
A-Train 6	Simulation	Midas	✪✪
Boxing Champions	Boxen	Midas	✪✪
Centre Court: Hard Hitter 2	Tennis	Midas	✪✪
Champions of Norrath	Rollenspiel	Ubisoft	✪✪✪✪✪
Choplifter: Crisis Shield	Flug-Action	Xicat	✪✪✪
Combat Elite: WWII Paratroopers	Ego-Shooter	Acclaim	✪✪✪
Driver 3	Action-Rennspiel	Atari	✪✪✪✪✪
Forever Worlds	Adventure	Dreamcatcher	✪✪
Formel Eins 2003 (Platinum)	Formel1-Rennspiel	Sony	✪✪✪
Formel Eins 2004	Formel1-Rennspiel	Sony	✪✪✪✪
.hack Vol. 2	Action-Rollenspiel	Atari	✪✪✪
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	Action-Adventure	Electronic Arts	✪✪✪✪
IndyCar Series 2005	Rennsimulation	Codemasters	✪✪✪
Malice: Kats Tale	Jump'n'Run	Koch Media	✪✪✪
Mashed	Action-Rennspiel	Supersonic	✪✪✪
MTV Music Generator 3	Musikspiel	Codemasters	✪✪✪✪
Obscure	Horror-Adventure	Atari	✪✪✪✪
Onimusha Blade Warriors	Beat'em-Up	Capcom	✪✪✪✪
Power Drome	Action-Rennspiel	Bigben	✪✪✪
Shellshock: NAM '67	Action	Eidos	✪✪✪
Shrek 2	Jump'n'Run	NBG	✪✪✪✪
SingStar	Musikspiel	Sony	✪✪✪✪
World Championship Pool	Billard	BigBen	✪✪
Yu-Gi-Oh! Duelists of the Roses	Strategie	Konami	✪✪✪✪

VGA AKTUELLE TERMINE

HIGHLIGHTS

XBOX

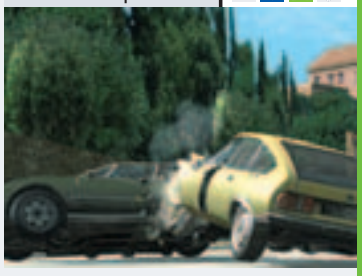
NINJA GAIDEN

Action

▲ **15. MAI:** Ryu metzelt in seinem Comeback ganze Monsterhorden nieder.

DRIVER 3

Action-Rennspiel



▲ **1. JUNI:** Satte Crashs und dicke Schlitten machen Driver 3 einzigartig.

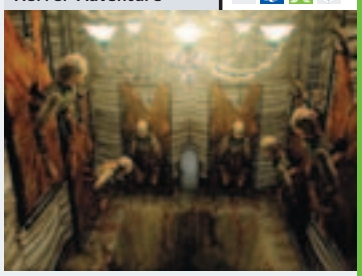
HEADHUNTER: REDEMPTION

Action-Adventure

▲ **AUGUST:** Ein innovatives Zielsystem zeichnet das neue Headhunter aus.

SILENT HILL 4: THE ROOM

Horror-Adventure



▲ **SEPTEMBER:** Werden die Tage kürzer, kommt das neue Silent Hill 4!

XBOX

Microsofts Xbox lockt in diesem Jahr mit hochwertigen Exklusiv-Titeln. Aber auch Multiformat-Spiele machen hier eine gute Figur.

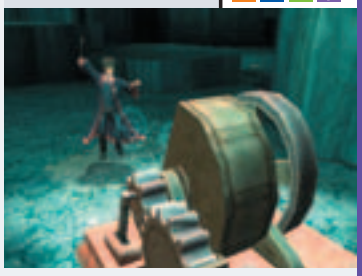
TITEL	GENRE	HERSTELLER	TENDENZ
NEUERSCHEINUNGEN MAI 2004			
Goblin Commander	Echtzeit-Strategie	Bigben	✪✪✪
Ninja Gaiden	Action	Microsoft	✪✪✪
RalliSport Challenge 2	Offroad-Rennspiel	Microsoft	✪✪✪✪
Red Dead Revolver	Shoot'em-Up	Take 2	✪✪✪✪
Showdown: Legends of Wrestling 3	Wrestling	Acclaim	✪✪
Sitting Ducks	Jump&Run	LSP	✪✪✪
Syberia 2	Adventure	Atari	✪✪✪
The Suffering	Horror-Adventure	Konami	✪✪✪✪
UEFA Euro 2004	Fußball	Electronic Arts	✪✪✪✪
Van Helsing	Action	Vivendi	✪✪✪
NEUERSCHEINUNGEN JUNI 2004			
Breakdown	Action	Electronic Arts	✪✪✪✪
Combat Elite: WWII Paratroopers	Action	Acclaim	✪✪✪
Driver 3	Action-Rennspiel	Atari	✪✪✪✪✪
Full Spectrum Warrior	Strategie	THQ	✪✪✪✪✪
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	Action-Adventure	Electronic Arts	✪✪✪✪
IndyCar Series 2005	Rennsimulation	Codemasters	✪✪✪
Malice: Kats Tale	Jump'n'Run	Vivendi	✪✪
MTV Music Generator 3	Musikspiel	Codemasters	✪✪✪✪
Obscure	Horror-Adventure	Atari	✪✪✪
Shadow Ops: Red Mercury	Action	Atari	✪✪✪✪
Shellshock: NAM '67	Action	Eidos	✪✪✪
Shrek 2	Jump'n'Run	NBG	✪✪✪✪
Sudeki	Rollenspiel	Microsoft	✪✪✪
Thief: Deadly Shadows	Action	Eidos	✪✪✪✪
World Championship Pool	Billard	Bigben	✪✪
NEUERSCHEINUNGEN JULI 2004			
Spider-Man the Movie 2	Action	Activision	✪✪✪✪
WEITERE NEUERSCHEINUNGEN 2004			
BC	Adventure	Microsoft	✪✪✪✪
Brothers in Arms	Ego-Shooter	Ubisoft	✪✪✪✪✪
Colin McRae Rally 2005	Offroad-Rennspiel	Codemasters	✪✪✪✪✪
Def Jam Vendetta: Fight For NY	Wrestling	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
Fable	Rollenspiel	Microsoft	✪✪✪✪✪
Far Cry: Instincts	Ego-Shooter	Ubisoft	✪✪✪✪✪
Ghost Recon 2	Ego-Shooter	Ubisoft	✪✪✪✪
Halo 2	Ego-Shooter	Microsoft	✪✪✪✪✪
Headhunter: Redemption	Action-Adventure	Atari	✪✪✪✪
Incredibles: Die Unglaublichen	Jump'n'Run	THQ	✪✪✪✪
Outrun 2	Action-Rennspiel	Atari	✪✪✪
Painkiller (dt.)	Action	Dreamcatcher	✪✪✪✪
Pro Evolution Soccer X	Fußball	Konami	✪✪✪✪✪
Rainbow Six 3: Black Arrow	Taktik-Shooter	Ubisoft	✪✪✪✪
Rocky Legends	Boxen	Ubisoft	✪✪✪✪
Silent Hill 4: The Room	Horror-Adventure	Konami	✪✪✪✪✪
StarCraft Ghost	Action	Vivendi	✪✪✪✪
The Bard's Tale	Action-Rollenspiel	Acclaim	✪✪✪✪
The Chronicles of Riddick	Action	Vivendi	✪✪✪✪

HIGHLIGHTS

GAMECUBE

HARRY POTTER 3

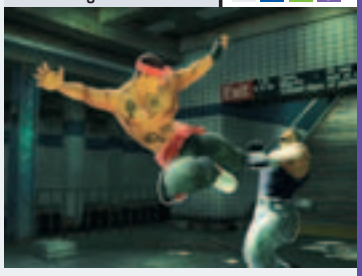
Action-Adventure



▲ **17. JUNI:** Das dritte Abenteuer führt Harry in finstere Verliese.

DEF JAM VENDETTA 2

Wrestling



▲ **SEPTEMBER:** Das neue Def Jam bietet sehr detaillierte Kämpfermodelle.

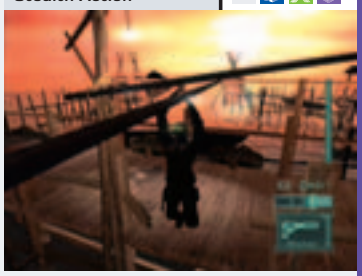
PIKMIN 2

Strategie

▲ **AUGUST:** Die lustigen Pikmin werden Ihrem Hirn wieder alles abverlangen.

SPLINTER CELL 2

Stealth-Action



▲ **SEPTEMBER:** Pandora Tomorrow erscheint für den GameCube später.

GAMECUBE

Der kleine Powerwürfel von Nintendo hat etliche gute Spiele in der Pipeline. Außerdem lässt er sich prima mit dem Game Boy Advance verbinden.

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TENDENZ
NEUERSCHEINUNGEN MAI 2004			
Pokémon Colosseum	Beat'em-Up	Nintendo	✪✪✪
NEUERSCHEINUNGEN JUNI 2004			
Asterix & Obelix XXL	Geschicklichkeit	Atari	✪✪✪
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	Action-Adventure	Electronic Arts	✪✪✪✪
Mario Golf: Toadstool Tour	Golf	Nintendo	✪✪✪✪
Phantasy Star Online III: C.A.R.D Revolution	Denkspiel	Atari	✪✪✪✪
World Championship Pool	Billard	Bigben	✪✪
WEITERE NEUERSCHEINUNGEN 2004			
Def Jam Vendetta Fight For NY	Wrestling	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
Frogger's Adventures: The Rescue	Geschicklichkeit	Konami	✪✪
Galleon	Action-Rollenspiel	Avalon	✪✪
Incredibles: Die Unglaublichen	Jump'n'Run	THQ	✪✪✪✪
Killer 7	Action-Adventure	Capcom	✪✪✪✪
Kookabonga	Partyspiel	Vivendi	✪✪✪
Mace Griffin Bounty Hunter	Action	Vivendi	✪✪✪
Medabots: Infinity	Action-Adventure	Natsume	✪✪
Micro Mayhem	Geschicklichkeit	Jaleco	✪✪✪
Pikmin 2	Strategie	Nintendo	✪✪✪✪✪
Rainbow Six 3	Taktik-Shooter	Ubisoft	✪✪✪✪
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Stealth-Action	Ubisoft	✪✪✪✪✪
StarCraft Ghost	Action	Vivendi	✪✪✪✪
The Red Star	Action	Acclaim	✪✪✪
Virtua Fighter Quest	Action-Adventure	Sega	✪✪✪✪
World Racing	Action-Rennspiel	TDK	✪✪
WWE: Day of Reckoning	Wrestling	THQ	✪✪✪✪

GAME BOY ADVANCE

Auf dem Nintendo Handheld werden gerne Klassiker alter Videospiel-Tage umgesetzt. Aber auch aktuelle Titel gibt es reichlich.

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TENDENZ
NEUERSCHEINUNGEN MAI 2004			
Boktai: The Sun Is In Your Hand	Action-Adventure	Konami	✪✪✪✪✪
Shining Force	Strategie	THQ	✪✪✪✪✪
Van Helsing	Action	Vivendi	✪✪✪✪
NEUERSCHEINUNGEN JUNI 2004			
Asterix & Obelix XXL	Geschicklichkeit	Atari	✪✪✪
Crash Bandicoot: Fusion	Jump'n'Run	Vivendi	✪✪✪✪
Donkey Kong Country 2	Jump'n'Run	Nintendo	✪✪✪✪
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	Action-Adventure	Electronic Arts	✪✪✪✪
Sonic Advance 3	Geschicklichkeit	THQ	✪✪✪✪
Spyro The Dragon: Fusion	Jump'n'Run	Vivendi	✪✪✪✪
WEITERE NEUERSCHEINUNGEN 2004			
Die Biene Maja 4	Jump'n'Run	Acclaim	✪✪
Fast & Furious	Action-Rennspiel	Vivendi	✪✪✪
Frogger's Journey: The Forgotten Relic	Geschicklichkeit	Konami	✪✪
Incredibles: Die Unglaublichen	Jump'n'Run	THQ	✪✪✪✪
Megaman Battle Network 4 Blue Moon	Action	Capcom	✪✪✪✪
Megaman Battle Network 4 Red Sun	Action	Capcom	✪✪✪✪

DAS VGA-GEWINNSPIEL

Beantworten Sie einfach unsere Frage und gewinnen Sie jede Menge attraktiver Preise von Electronic Arts und Ubisoft!

ELECTRONIC ARTS

Richtig dick absahnen können Sie diesen Monat bei unserem attraktiven "Battlefield Vietnam"-Paket. In Zusammenarbeit mit Electronic Arts verlosen wir mehrere prall gefüllte Fan-Pakete mit wertvollen Gewinnen wie beispielsweise einem "Battlefield Vietnam"-Getränkekühlschrank – dem absoluten Hingucker auf jeder LAN-Party.

UBISOFT

Über unsere drei Goodie-Pakete von "Splinter Cell: Pandora Tomorrow" dürften sich besonders die Fans von Sam Fisher freuen. Neben einer 31 cm hohen Figur des unermüdlichen Elite-Agenten findet sich im Karton noch ein "Handy-Incoming-Call-Ring", der blinkt, wenn jemand Sie mobil erreichen möchte. Weitere Fanartikel komplettieren das geniale Paket.

Beantworten Sie folgende Preisfrage:

Wie viele Euro sind die Preise auf dieser Seite zusammen wert?

Teilnahme per Postkarte:

Schreiben Sie den Lösungsbetrag auf eine frankierte Postkarte und schicken Sie diese an folgende Adresse:

CyPress GmbH
VGA-Gewinnspiel Juni
Max-Planck-Strasse 13

97204 Höchberg

Einsendeschluss: 18.06.2004. Mitarbeiter von Ubisoft, Electronic Arts und CyPress dürfen nicht teilnehmen. Eine Barauszahlung der Gewinne ist nicht möglich. Die Gewinner werden von uns benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

ELECTRONIC ARTS

Rechtzeitig zum Kinostart von "Harry Potter und der Gefangene von Askaban" verlosen wir in Zusammenarbeit mit Electronic Arts fünf wertvolle Pakete. Darin befinden sich jeweils das Spiel "Harry Potter und der Gefangene von Askaban" (wahlweise PC, PS2, Xbox, GameCube, Game Boy Advance), ein T-Shirt und eine Autogrammkarte mit den Unterschriften der drei Hauptdarsteller.

TESTKOMPETENZ VGA

Die Testexperten von "Videogames Aktuell" verfügen über langjährige Erfahrung im Beurteilen von Video- und PC-Spielen. Bevor sie zu ihrem Urteil kommen, werden die Spiele ausführlich gespielt und anhand verschiedener Kriterien bewertet. Das Resultat dieses Testvorgangs finden Sie übersichtlich aufbereitet im Kasten "Testergebnis", der am Ende jedes Spieletests zu finden ist.

▲ **TESTLABOR:** Hier leben Kabel, Konsolen und Kompetenz friedlich zusammen. PS2, Xbox, GameCube, GBA und PC an einem Tisch vereint.

VGA TOP-HIT: Nur besonders gute Spiele erhalten unsere begehrte Auszeichnung zum "Top-Hit".
Der "Top-Hit" ist ein Garant für exzellenten Spielspaß und Unterhaltung. Um dieses Prädikat zu erhalten, müssen die Spiele inhaltlich, technisch und spielerisch höchsten Ansprüchen genügen. Spiele mit dieser Auszeichnung können Sie praktisch ungesehen kaufen.

HALBER PREIS: Fast alle Anbieter legen Spiele nach einiger Zeit günstiger auf. Egal ob als Platinum, Classic oder unter einer anderen Bezeichnung – hier finden Sie Top-Spielspaß zum kleinen Preis.

ADD-ON: Auch Add-ons versprechen Spielspaß zum kleinen Preis. Allerdings benötigen Sie meist das ursprüngliche Spiel, auf dem das Add-on basiert. Nur in seltenen Fällen können Sie die Erweiterung ohne Original spielen.

FINGER WEG: Der Name ist Programm! Mit diesem Zeichen wollen wir Sie vor Spielspaßbremsen warnen, die sich hinter klangvollen Namen verbergen. Seien Sie also vorsichtig, selbst wenn Sie das Thema eigentlich interessiert!

DAS TESTERGEBNIS

TERMINE UND PREISE: Hier sehen Sie, ob und wann das getestete Spiel für die einzelnen Systeme erscheint. Ebenfalls auf den ersten Blick ersichtlich: Der ungefähre Verkaufspreis pro System.

ZU BEACHTEN: Sollte es bei einem Spiel von Plattform zu Plattform gravierende Unterschiede geben, machen wir Sie an dieser Stelle auf diesen Umstand aufmerksam.

PC: HARDWARE-ANFORDERUNG: Bei PC-Titeln geben wir an, welchen Rechner Sie für vollen Spielspaß mindestens haben sollten.

Einsteiger	Standard	High-End
Proz. 800 MHz	Proz. 1,4 GHz	Proz. 3,0 GHz
RAM 128 MB	RAM 256 MB	RAM 512 MB
TNT2/Geforce 1	Geforce 2/4MX	Ati Radeon 9800

AUSSTATTUNG: Welche Hardware unterstützt das Spiel? In welcher Sprache sind Bildschirmtexte und Sprachausgabe? Mit welcher Spieldauer kann man ungefähr rechnen? Und wann und wie oft im Spiel kann man abspeichern?

PRO UND CONTRA: Nichts ist perfekt. Auch nicht die von uns getesteten Spiele. An dieser Stelle nennen wir nochmals ihre wichtigsten Vor- und Nachteile. Und decken schonungslos auf, was gut und was voll daneben ist.

TECHNIK: Weisen Bild oder Ton Besonderheiten auf, beschreiben wir diese hier. Hier finden Sie Hinweise auf 50/60Hz-Umschaltung, auf besonders beeindruckenden Sound oder auf ein flimmerfreies Erscheinungsbild.

FAZIT UND NOTE: Das Spiel in der Kurzzusammenfassung, sowie die finale Bewertung im Schulnotensystem und die Einzelnoten für Grafik und Sound.

TESTERGEBNIS

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	erhältlich	erhältlich	erhältlich	erhältlich
Preis	60 Euro	60 Euro	60 Euro	60 Euro

Zu beachten: Bis Redaktionsschluss lag uns nur die PS2-Version vor, größere Unterschiede der Versionen erwarten wir nicht.

Genre	Rennspiel
Hersteller	Electronic Arts
PC-Anforderung	Einsteiger (S. 43)
Anzahl der Spieler	1-2
Onlinefähig	☑ (nur PS2 + PC)
Langzeitmotivation	Hoch
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.needforspeed.de	

Vibration	☑	Lenkrad	☑
Lightgun	☐	Headset	☑
Tastatur	☑	Maus	☐
Multitap	☐	Speichern	nach Rennen
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch
USK	frei	Spieldauer	30-40 Std.

Pro & Contra:
▲ Fast zu schön um wahr zu sein
▲ Tunen und Stylen bis der Arzt kommt
▲ Viele Abkürzungen und geheime Stellen
▼ Etwas wenig Autos und Strecken

Bild: Flimmerfreies Bild, flüssige Grafik, kein 16:9-Modus. — GRAFIK 1

Ton: Top-Soundtrack, eintönige Motorensounds, Pro Logic II, THX-zertifiziert. — SOUND 1–

WERTUNG 1

Grandioser Action-Racer mit umfangreichem Tuning-Part und spannenden Stadtstrecken. Verboten schnell und illegal schön!

INHALT

SPIELE IM TEST

SPIELETITEL	SEITE	SYSTEM
HITMAN 3: CONTRACTS	62	PC PS2 Xbox GC
TRANSFORMERS	64	PS2
RALLISPORT CHALLENGE 2	66	Xbox
PORT ROYALE 2	68	PC
ALIAS	69	PC PS2 Xbox
UEFA EURO 2004	70	PC PS2 Xbox
RED DEAD REVOLVER	72	PS2 Xbox
AKTE X: RESIST OR SERVE	73	PS2
GRAN TURISMO 4: PROLOGUE	74	PS2
PAINKILLER (DT.)	76	PC
SNIPER 2	77	PS2
VAN HELSING	78	PS2 Xbox
POKÉMON COLOSSEUM	81	GC
BUDGETTESTS/ADD-ONS		
FORMEL EINS 2003	82	PS2
PRO EVOLUTION SOCCER 3	82	PC PS2
ENTER THE MATRIX	84	PC PS2 Xbox GC
WEITERE BUDGET-HIGHLIGHTS	84	

ALTERSFREIGABE

Hier sehen Sie, für welches Alter das getestete Spiel von der USK (www.usk.de) freigegeben ist. Folgende Alterseinstufungen sieht das Gesetz vor:

Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG. Spiele mit diesem Siegel sind aus der Sicht des Jugendschutzes für Kinder jeden Alters unbedenklich. Sie sind aber nicht zwangsläufig schon für jüngere Kinder verständlich oder gar komplex beherrschbar.

Freigegeben ab 6 Jahren gemäß § 14 JuSchG. Spiele, die auch Gegnerschaft und Wettbewerb beinhalten, wirken abstrakt-symbolisch, comicartig oder in anderer Weise unwirklich, so dass keine emotionale Überforderung der Kinder ab Grundschulalter zu befürchten ist. Spielangebote versetzen den Spieler möglicherweise in etwas unheimliche Spielräume oder scheinen durch ihre Aufgabenstellung oder Geschwindigkeit zu stressig für Vorschulkinder. Oft sind sie ab 8-10 Jahren auch komplex beherrschbar.

Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG. Hier spielen kampfbetonte Grundmuster in der Lösung von Spielaufgaben bereits eine größere Rolle, deren Bewältigung man Grundschulkindern nicht mehr zumuten möchte. Den 12-15jährigen dagegen wird durchaus zugetraut, den Charakter des Szenarios eindeutig als Spielangebot zu reflektieren. Zum Beispiel setzen die Spielkonzepte auf Technikfaszination (historische Militärgerätschaft oder Science-Fiction-Welt) oder auch auf die Motivation, tapfere Rollen in komplexen Sagen- und Mythenwelten zu spielen. Eine klare Unterscheidung zwischen Spielverhalten und Alltagsverhalten erscheint bei in dieser Weise eingestuften Titeln für Heranwachsende im mittleren Schulalter besonders aufgrund von zurückhaltender Visualisierung von Kampffolgen möglich und wahrscheinlich.

Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG. Eine bestimmte Reife des sozialen Urteilsvermögens und die Fähigkeit zur kritischen Reflexion der interaktiven Beteiligung am Spiel sind erforderlich. Rasante bewaffnete Action, mitunter auch gegen menschenähnliche Gegner, sowie Spielkonzepte, die fiktive oder historische kriegerische Auseinandersetzungen atmosphärisch nachvollziehen lassen, vermitteln eine größere Identifikationsmöglichkeit mit dem Spielgeschehen. Für die Bewertung ist von Bedeutung, ob dennoch ausreichende Distanz von angebotenen Denk- und Handlungsmustern aufgebaut werden kann.

Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG. Das gesamte einseitig gewalthaltige Spielkonzept sowie die effektvoll programmierte Visualisierung und Soundgestaltung der Folgen von Action (menschlich gestaltete Gegner) löst Befürchtungen schädigender Wirkungen sowohl für Kinder als auch für Jugendliche aus. Die Gutachtergremien gelangen zu der Überzeugung, dass bei Einreichung eines Indizierungsantrages bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) nach Erscheinen des Titels auf dem deutschen Markt eine Indizierung wahrscheinlich wäre.

HITMAN CONTRACTS

VIDEO GAMES AKTUELL TOP-HIT

PC

Raffiniert, kaltblütig, professionell: Agent 47 bricht auch diesmal seine tödlichen Verträge nicht.

▲ **FRIEDENSPFEIFE:** Die erste Zielperson hat Agent 47 zunächst mit einer Opium-Pfeife ruhig gestellt. Nun kann sich der Profikiller entspannt darauf vorbereiten, sein zugekifftes Opfer zu beseitigen.

▲ **SICHERHEIT:** An manchen Stellen wird man auf Waffen untersucht.

▲ **AUFGEFLOGEN:** Obwohl der Hitman einen Strahlenschutzanzug trägt, schlägt der Wachmann Alarm.

Wenn ein Spiel nicht an Personen verkauft werden darf, die jünger sind als 18, hat das meistens gute Gründe. Solche Spiele sind ausschließlich für Erwachsene gemacht! "Hitman: Contracts" ist ein solches Spiel denn es geht dabei ordentlich zur Sache: Knallharte Schusswechsel und abartige Sexspielchen versetzen den volljährigen Spieler direkt ins skurrile Leben von Agent 47, eines Profi-Killer.

STORY: Agent 47 – geklont und perfekt ausgebildet, ist schwer verletzt. In einer seiner Missionen hat er sich einen Bauchschuss eingefangen. Jetzt rettet er sich mit letzter Kraft in ein schäbiges Stundenhotel im Pariser Rotlichtviertel. Doch wird das Gebäude bereits von Spezialkräften der Polizei umstellt. Dem Agenten schwinden die Sinne, Realität und Erinnerungen an alte Einsätze vermischen sich mehr und mehr.

SPIEL: Sie spielen die Missionen, die in der bewegten Vergangenheit von 47 liegen. Dabei pendelt die Story ständig zwischen der aktuellen Situation in Paris und den alten Einsatzorten in aller Welt hin und her. Durch diesen Kunstgriff wirkt das Spiel sehr dynamisch und abwechslungsreich: Jede Mission spielt an anderen Schauplätzen, an einem Militärstützpunkt in Sibirien, in den engen Straßen von Hongkong oder in einem Gutshaus in England. Ebenso vielfältig sind die Personen, die es auszuschalten gilt.

Level 2 beispielsweise führt Agent 47 in einen Schlachthof. Dort lädt der Fleischkönig zu einer exklusiven SM-Party ein. Ihn zu liquidieren ist gar nicht so leicht. Zunächst muss 47 als Metzger getarnt ins Hauptgebäude vordringen. Die Wachen filzen allerdings jeden, der den Komplex betreten will. Das bedeutet: Vor den Kontrollen alle Waffen ablegen! Sind Sie drin, lohnt ein Blick auf die Karte. In Echtzeit lassen sich so alle Bewegungen der Personen studieren. Besonders die Wege der patrouillierenden Wachen sollten Sie genauer anschauen.

Der Fleischkönig hält sich im zweiten Stock auf und liegt vollgefressen in seinem Bett. Um an seinen Bodyguards vorbeizukommen, benötigt der Hitman die Klamotten eines Kellners. Trägt er noch eine üppige Mahlzeit vor sich her, ist es kein Problem, an den Fleischberg heranzukommen und ihn dann zu eliminieren statt ihm zu servieren.

Eine weitere Mission verschlägt Agent 47 ins bitterkalte Sibirien. Dort muss der Profi nicht nur einen Oberst ausschalten, sondern auch eine Militärbasis auf einem Atom-U-Boot zerstören. Dazu benötigt er allerdings Hilfe eines V-Manns. Ihn trifft 47 in der Küche der Basis, wo er auch

▲ **QUALVOLL:** Diese Zielperson ist für den Hitman keine echte Herausforderung mehr.

▲ **KOLOSS:** Dieses russische Atom-U-Boot gilt es mit drei Bomben zu versenken.

▲ **RUHIG BLUT:** Aus der Entfernung eliminiert 47 mit dem Scharfschützengewehr.

▲ **LACK UND LEDER:** Auf der SM-Party im Schlachthof hotten die Gäste so richtig ab. Sollte die Kellner-Tarnung trotz Essen für den Fleischkönig auffliegen, kommt es zu einer Massenpanik und einer fiesen Ballerorgie.

▲ **RESPEKT:** An diesem Kartenausschnitt ist sehr gut zu sehen, wie viele Personen gleichzeitig dargestellt werden können.

▲ **GNADENLOS:** Agent 47 ist seit seinem Entstehen im Reagenzglas auf skrupelloses Töten gepolt – der perfekte Killer.

gleich das Essen des Oberst mit Abführmittel verfeinert. Nachdem die Zielperson sein Mittagsessen vertilgt hat, kommt es wie es kommen muss und Sie erwarten Ihr Opfer bereits auf der Toilette – mit entsicherten Waffen. Nun einfach die Klamotten des Oberst überwerfen und das U-Boot mit gut platzierten Sprengsätzen versenken.

Jede Mission kann mindestens auf zwei, meistens sogar drei oder vier unterschiedliche Arten gemeistert werden. Prinzipiell ist es immer möglich, mit brachialer Waffengewalt alles niederzumähen, was im Weg steht. Doch in den höheren Schwierigkeitsgraden ist dies meistens nur schwer zu schaffen. Besser ist da die "Lautlose Killer"-Methode: Entweder man erledigt den Auftrag aus der Ferne mit einem Scharfschützengewehr oder mit anderem, etwas aufwändigerem Spielzeug wie Rattengift, Autobomben oder Stromschlag. Spezial-"Werkzeuge" sind auf der Karte mit einem Ausrufezeichen markiert.

Besonders beeindruckend ist die von IO Interactive eigens entwickelte Glacier-Grafik-Engine. Dutzende von Personen tummeln sich ohne Einbußen bei der Rechengeschwindigkeit auf dem Bildschirm. Dabei sind die Texturen sehr detailliert und die Weitsicht mehr als ausreichend. Die Animationen – gerade bei langsamen Bewegungen auf engstem Raum – fallen leider etwas aus dem Rahmen, sie wirken hölzern.

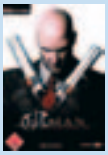
Der Sound ist hingegen nahezu perfekt. Je nach Einsatzland verändert sich auch die Sprachausgabe. Sprechen die Leute in Amsterdam Holländisch und in Paris Französisch, sind die Chinesen selbst für Spieler mit umfassenden Fremdsprachenkenntnissen nicht zu verstehen. Musikuntermalung und Geräusche sind sehr atmosphärisch und unterstreichen die Spannung.

FAZIT: "Hitman: Contracts" zeigt sich deutlich verbessert im Vergleich zum Vorgänger. Abwechslungsreichere Missionen, mehr Lösungswege und bessere Grafik bringen unterm Strich klar mehr Spielspaß. Zwar hapert es immer noch ein wenig an der KI und manche Situationen wirken sehr vorberechnet, trotzdem entfaltet sich eine packende, manchmal sogar beklemmende Atmosphäre und man spürt, wie man anfängt, selbst wie ein Profikiller zu ticken. "Hitman: Contracts" ist sicher kein Spiel für Jugendliche, dazu ist die Darstellung von Sex und Gewalt zu schonungslos. Dennoch schafft es das neue Hitman, die Grenze des guten Geschmacks zu wahren und definiert das Action-Agenten-Genre für Erwachsene neu. SH

TESTERGEBNIS

HITMAN: CONTRACTS

System	PC PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	erhältlich	erhältlich	erhältlich	
Preis	50 Euro	60 Euro	60 Euro	
Zu beachten	Alle Versionen sind inhaltlich vollkommen identisch.			



Genre	Stealth-Action
Hersteller	Eidos
PC-Anforderung	Standard (S. 61)
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	mittel
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.eidos.de	

VIDEO GAMES AKTUELL TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad	☐
Lightgun	☐	Headset	☐
Tastatur	☑	Maus	☑
Multitap	☐	Speichern	jederzeit
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch
USK	18	Spieldauer	ca. 15 Std.

Pro & Contra ▲	Sehr abwechslungsreiche Missionen
▲	Viele Wege führen zum Missionsziel
▲	Spannende Agenten-Atmosphäre
▼	Steuerung wirkt überladen
Bild	Detailreiche Texturen, ruckelfreier Aufbau trotz großer Weitsicht.
Ton	Die Sprache hängt vom Einsatzort ab. Die Musik ist sehr atmosphärisch.

GRAFIK 2+

SOUND 1–

USK

Der beste "Hitman", den es jemals gab! Spannende Missionen, viele Lösungswege und coole Zwischensequenzen fesseln euch vor den Schirm.

WERTUNG 1–

TRANSFORMERS

Atari schickt die japanischen Verwandlungsroboter in ein fulminantes Actionspektakel.

▲ **DSCHUNGELKAMPF:** Optimus Prime, Anführer der Autobots, stürmt auf eine Gruppe überraschter Decepticlones zu. Attackieren Sie Ihre Gegner nach Möglichkeit aus der Ferne. In Nahkämpfen ziehen Sie schnell den Kürzeren.

▲ **GIGANTISCH:** Der riesige Endgegner Tidal Wave verwandelt sich vor Ihren Augen vom Schlachtschiff in einen Riesenroboter.

▲ **PS-MONSTER:** Als Truck kann Optimus Prime zwar nicht schießen, aber seine Gegner einfach über den Haufen fahren.

Zugegeben: Sonderlich zugkräftig ist die "Transformers"-Lizenz nicht gerade, ihre besten Jahre haben die mittlerweile nicht mehr allzu populären Plastikroboter hinter sich. Umso erfreulicher, dass die geringen Erwartungen an das Spiel deutlich übertroffen werden. "Transformers" entpuppt sich als echter Geheimtipp für jeden Actionfan.

STORY: Die Transformers sind riesige Roboter, die sich in Vehikel wie einen Truck oder einen Geländewagen verwandeln können. Sie sind uns Menschen in vielen Belangen sehr ähnlich: Sie haben einen eigenen Willen, hegen Gefühle und sie betrachten Krieg als adäquates Mittel zur Konfliktlösung. Schon seit langer Zeit tobt ein erbitterter Kampf zwischen den beiden verfeindeten Rassen der friedliebenden Autobots und der grausamen Decepticons. Beide Parteien streiten sich verbissen um den Zugriff auf die Mini-Cons, die dritte Transformers-Rasse. Diese kleinen Roboter können sich mit ihrem Finder verbünden und diesem so eine nützliche Spezialfähigkeit verleihen.

SPIEL: Sie begeben sich als einer der drei Autobots Optimus Prime, Hot Shot oder Red Alert in acht umfangreichen Missionen auf die Suche nach den hilfreichen Mini-Cons. Aus der Schulterperspektive steuern Sie Ihren Kampfroboter durch optisch großartige Areale und zerlegen mit enormer Feuerkraft die Decepticon-Armeen. Größere Distanzen innerhalb der sehr weitläufigen Levels überbrücken Sie zeitsparend in der Fahrzeug-Form Ihres Helden.

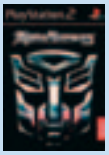
Ihr Hauptziel ist das Aufspüren der insgesamt mehr als 40 verschiedenen Mini-Cons, von denen Sie vier Stück gleichzeitig ausrüsten können. Jedes erleichtert Ihnen auf seine eigene Art und Weise das Leben. Einige verbessern Ihre Schutzschilde, andere liefern neue Waffensysteme oder gar neue Fähigkeiten wie höhere Sprünge oder kurze Sprints. Am Ende jeder Welt wartet ein mächtiger Endgegner, den Sie nur mit der richtigen Taktik bezwingen können.

FAZIT: Neben der exzellenten Präsentation begeistern vor allem die packenden Feuergefechte. Besonders die Duelle mit den teilweise riesigen Endgegnern sorgen für erhöhten Adrenalinausstoß. Abwechslung kommt durch die vielen Mini-Cons in Spiel, denn zahlreiche Kombinationsmöglichkeiten lassen völlig unterschiedliche Spielweisen zu. Der einzige echte Kritikpunkt ist der trotz Einstellmöglichkeit und vieler Speicherpunkte sehr hohe Schwierigkeitsgrad. **FK**

TESTERGEBNIS

TRANSFORMERS

System	PC	PC	PS2	Xbox	Xbox	GC
Erscheint			erhältlich			
Preis			50 Euro			
Zu beachten	Umsetzungen für andere Systeme sind derzeit nicht geplant.					



Genre	Action
Hersteller	Atari
PC-Anforderung	–
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	mittel
Schwierigkeitsgrad	einstellbar/hoch
www.atari.de	

Vibration	☑	Lenkrad	☐	Lightgun	☐
Headset	☐	Tastatur	☐	Maus	☐
Multitap	☐	Speichern	Speicherpunkte		
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch		
USK	12	Spieldauer	ca. 15 Std.		

Pro & Contra ▲	Toll inszenierte Bombast-Action
▲	Mini-Cons bringen neue Fähigkeiten
▼	Für ungeübte Spieler sehr schwer
▼	Keine Mehrspieler-Modi
Bild	Hübsche Levels und tolle Effekte. Gelegentliche Ruckler stören kaum.
Ton	Packende Musikuntermalung, akzeptable deutsche Sprachausgabe.
	Toll inszeniertes Actionspektakel mit weitläufigen Welten und spannenden Feuergefechten. Für ungeübte Spieler aber eine harte Nuss.

GRAFIK 1–
SOUND 2
WERTUNG 1–

RALLISPORT CHALLENGE 2

VIDEO GAMES AKTUELL TOP-HIT

"Halb rechts, Achtung Bäume innen, Lange leicht links macht zu, über Hügel..." Willkommen zu einem sensationellen Rallye-Spektakel!

▲ **ERKENNUNGSDIENST:** Besonders exakt sind die Rallye-Cracks dargestellt. Leider ohne Lizenz für Originalfahrer.

▲ **TURBOKÄFER:** Die Nachtrennen sind optisch eindrucksvoll. Hier strahlt der VW Beetle RSi einen Renault Mégane an. An den detaillierten Fahrzeugmodellen fehlen weder Sponsorenaufkleber noch Typenschilder. Auch die Querstreben sind deutlich zu erkennen.

▲ **BLECHKONTAKT:** Ein Skoda will unbedingt vorbei. Ihre Beschädigungen zeigt das Symbol neben dem Tacho an.

▲ **KARRIERE:** Die Baumstruktur stellt Ihre Fortschritte dar. Ziel: Die Superrallye-Lizenz.

▲ **BADEN GEGANGEN:** Gerät man mal neben die Strecke, wie dieser Audi Quattro S1, kann man sich jederzeit zurücksetzen.

Rallye-Games haben das Rennspielerlager schon immer gespalten: Simulations-Freaks lieben anspruchsvolle Steuerung, realistische Schadensmodelle und authentische Soloprüfungen, während Arcade-Zocker auf leichten Einstieg, gutmütiges Fahrverhalten und spannende Positionskämpfe Wert legen. Digital Illusions ("Battlefield Vietnam") versuchen mit dem Nachfolger zum 2002 erschienenen "RalliSport Challenge" erneut den Spagat zwischen Realismus und Sofortspaß – und die Schweden haben diese Aufgabe grandios gemeistert!

UMFANG: Innerhalb des Karriere-Modus oder im Einzelrennen dürfen Sie Ihr fahrerisches Talent in fünf Wettbewerben unter Beweis stellen. Am spektakulärsten ist dabei das fordernde Eis-Rennen. Wer hier nicht gefühlvoll mit Gas und Bremse spielt, dreht eine Pirouette nach der nächsten. In den Bergrennen stürmen Sie (hoffentlich PS-stark) enge Serpentinen hinauf – und dann wieder hinunter. Die Rallye-Disziplin bietet klassische Kontrollpunkt-Wettkämpfe, alleine gegen die Zeit der Kontrahenten.

Duelle auf Rundkursen tragen Sie in der Gelände-Rallye aus. Die zunächst gefahrene Qualifikationsrunde ist dabei für Ihre Startposition maßgeblich. Hinter Crossover verbirgt sich ein neuer Zweikampf-Modus: Beide Fahrer treten auf einer Strecke gegeneinander an, die die Form einer 8 hat. Auf den Parallel-Kursen absolviert man dabei auch den Abschnitt des Gegners.

Zum Staub-, Schlamm- und Kiesfressen dürfen Sie in den engen Schalensitzen von mehr als 40 Originalfahrzeugen Platz nehmen. Die Auswahl erstreckt sich von PS-Protzen wie dem Volvo S40 EVO und dem Toyota Celica bis hin zu "Oldtimern" Marke Ford GT 70 oder Renault R5. Reicht die Leistung nicht aus, freuen sich Tüftler über vielfältige Tuning-Möglichkeiten: Neben Standards wie Getriebeübersetzung und Lenkung lassen sich Bremsen, Spur, Federung sowie Stoßdämpfer in mehreren Parametern justieren.

Wie so oft haben Sie anfangs nur für wenige dieser Karossen den passenden Schlüssel. Um weitere Modelle und mehr der insgesamt über 90 Strecken und Etappen freizuspielen, müssen Sie im Karriere-Modus Ihre Berufung zum Rallye-As beweisen. Die Kurse führen Sie quer über den Globus: Sie hinterlassen Ihre Reifenspuren in Argentinien, Monte Carlo, Schweden, Großbritannien, Australien sowie in den USA.

SPIEL: Ihre Karriere starten Sie als Amateur – dementsprechend einfach lassen sich die ersten Siege einfahren. Um die Karriereleiter hi-

▲ **REPLAY 1:** Spektakuläre Kameraperspektiven machen Lust auf Zeitlupenstudien.

▲ **REPLAY 2:** Die Scheinwerfer-Ausleuchtungen sehen umwerfend aus.

▲ **REPLAY 3:** Environment-Mapping und aufwirbelnder Schnee – einfach nur genial!

▲ **CÔTE D'AZUR:** Der Ville-sur-Mer-Kurs in Monte Carlo gehört zu den grafisch beeindruckendsten Strecken. Standesgemäß bestreiten wir das Rennen mit einem echten Klassiker – dem Ford GT 70. Im Hintergrund ankert gerade ein Luxusliner.

▲ **SPLITSCREEN:** Zu zweit auf der Strecke müssen Sie bei Texturqualität und Geschwindigkeit kaum Abstriche in Kauf nehmen.

▲ **BERGSTEIGER:** Die Autos sind in Klassen unterteilt. Der Kletterspezialist Peugeot 405 hat einige Pferde unter der Haube.

naufzuklettern, müssen Sie die Veranstaltungen lediglich abschließen. Bis man die Superrallye-Lizenz in der Tasche hat, heizt man jedoch in mehr als 100 Events über die herausfordernden Pisten.

Auf den interessanten Kursen wird den Fahrern nichts geschenkt, Spitzkehren, Bodenwellen und weite Sprünge stellen für Anfänger große Herausforderungen dar. Da die überarbeitete Fahrphysik ein exzellentes Spielgefühl vermittelt, sind unvermeidbare Ausflüge neben die Strecke aber nicht frustrierend.

Während der Kilometerzähler die ersten Umrundungen macht, klappt einem beim Blick auf die grandiose Optik regelmäßig die Kinnlade herunter: Wunderschöne Gräser und Sträucher streifen das Blech, fantastische Sonnenreflexionen nehmen kurz die Sicht und revolutionär realistische Regentropfen prasseln gegen die Windschutzscheibe, um dann am Glas hinabzurutschen. Alle Rallye-Fahrzeuge sind erstklassig modelliert, die polierten Karossen schon nach wenigen Kurven von Staub und Dreck bedeckt.

Die Soundeffekte und Motorengeräusche klingen absolut echt. Der rocklastige Soundtrack kann aus einer Playlist zusammengestellt werden.

Multiplayer-Duelle sind bei geteiltem Bildschirm mit bis zu vier, per Link-Verbindung mit maximal 16 Spielern möglich. Im Xbox-Live-Bereich können sich ebenfalls bis zu vier Online-Racer treffen.

FAZIT: **"RSC 2" hat all die kleinen Schwächen seines Vorgängers ausgemerzt – und bietet jetzt noch viel mehr. Was hier an Grafikpracht und Streckendesign aufgefahren wird, ist schier unglaublich. Und das alles technisch perfekt, ohne den kleinsten Ruckler oder sichtbaren Bildaufbau. Die verbesserte Fahrzeugphysik und eine intuitive Steuerung sorgen für fantastisches Spielgefühl. Zudem befriedigen die umfangreichen Tuning-Möglichkeiten auch Autofreaks. Klare Ansage: Besitzen Sie eine Xbox ohne Rennspiel-Phobie, dann füttern Sie die Konsole schnellstmöglich mit dem bis dato besten Rallye-Game!** **AZ**

DACHSCHADEN

Eigentlich wollten wir Ihnen auch das coole Schadensmodell zeigen. Microsoft hat uns jedoch Screenshots von wegfliegenden Spoilern und Motorhauben, hängenden Stoßstangen sowie abgerissenen Reifen (!) aus lizenzrechtlichen Gründen untersagt. Wer den Schaden hat...

TESTERGEBNIS

RALLISPORT CHALLENGE 2

System	PC	PC	PS2	PSP	Xbox	GC
Erscheint					erhältlich	
Preis					60 Euro	

Zu beachten: Erstes Xbox-Live-Rennspiel mit "XSN"-Liga-Support. Ihre Ergebnisse zeigen Microsofts Server direkt weltweit an.

Genre	Offroad-Rennspiel
Hersteller	Microsoft
PC-Anforderung	–
Anzahl der Spieler	1-16
Onlinefähig	☑
Langzeitmotivation	hoch
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.dice.se	

VIDEO GAMES AKTUELL TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad	☑ Lightgun ☐
Headset	☑	Tastatur	☐ Maus ☐
Multitap	☐	Speichern	nach Rennen
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch
USK	frei	Spieldauer	40 + Std.

Pro & Contra
- ▲ Sensationelle Optik
- ▲ Phantastisches Spielgefühl
- ▼ Untergrund staubt nur leicht auf
- ▼ Relativ wenige Fahrzeuge

Bild: Ruckelfreie Optik ohne Pop-ups, super Licht- und Grafikeffekte, 16:9. **GRAFIK 1**

Ton: Rockiger Soundtrack, exzellente Soundeffekte, deutscher Beifahrer. **SOUND 1–**

WERTUNG 1

"RSC 2" steht für Rallye-Spektakel mit revolutionärer Optik, perfekter Spielbarkeit sowie klasse Schadensmodell. Unbedingt kaufen!

PORT ROYALE 2

Heimtückischer Freibeuter oder friedlicher Händler – oder gar beides? Entscheiden Sie selbst über Ihre Karibik-Karriere.

PC

▲ **SEESCHLACHT:** Anders als beim Vorgänger steuern Sie in Schlachten nicht mehr den ganzen Konvoi, sondern nur noch ein einzelnes Schiff. Das bringt mehr Übersicht, macht Kämpfe gegen starke Gegner aber zur echten Herausforderung.

▲ **RUSHHOUR:** Vor Häfen herrscht immer Hochbetrieb. Ist Ihnen eine Nation feindlich gesinnt, dürfen Sie nicht in deren Städte.

▲ **BESUCH:** Beim Gouverneur können Sie Kaperbriefe kaufen und regelmäßig lukrative Aufträge abstauben.

Mit "Der Patrizier" ist Ascaron Anfang der 90er-Jahre eine höchst erfolgreiche Wirtschaftssimulation gelungen, die der Firma zusammen mit der "Anstoß"-Reihe den Aufstieg zu einem der bedeutendsten deutschen Spielehersteller eingebracht hat. 2002 wurde das Prinzip mit "Port Royale2" in die Karibik verlegt, in die Blütezeit der Piraterie.

STORY: Blaues Wasser, Palmenstrände, schmierige Spelunken und knarzende Segel: "Port Royale 2" spielt im typischen karibischen Freibeuterszenario. Sie starten Anfang des 17. Jahrhunderts als kleiner Seemann, der sich mit seinem klapprigen Kahn mühsam als Händler über Wasser halten muss. Eine Hintergrundgeschichte gibt es nicht: Ihr Ziel ist schlicht, zum mächtigsten Mann der Karibik aufzusteigen.

SPIEL: Ob Sie dieses Ziel friedlich oder auf kriegerischem Weg erreichen, bleibt Ihnen noch mehr als beim Vorgänger selbst überlassen. Das "freie Spiel" heißt nicht umsonst so – Sie können in der riesigen Spielwelt tun und lassen was Sie wollen. Um eine Karriere als Händler kommen Sie dabei aber kaum herum. Sie kaufen und verkaufen Waren und bauen in den Siedlungen eigene Produktionsstätten auf. In den Städten stolpern Sie zudem häufig über kleine Aufträge und Minimissionen. Rund 50 unterschiedliche Aufgaben – vom Aufsammeln verschollener Dokumente bis hin zum Befreien von Geiseln – sorgen auch auf Dauer für Abwechslung.

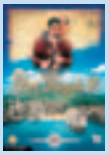
Im weiteren Verlauf können Sie sich zunehmend auf Seegefechte verlegen und so lohnenswerte Schatzflotten oder feindlich gesinnte Freibeuter aufbringen. Später heben Sie sogar lästige Piratennester aus oder greifen ganze Siedlungen an. Dazu sind aber schon ein paar Schiffe der Oberklasse nötig, denn die Befestigungstürme lassen sich nicht so leicht knacken. Hin und wieder erweitern Fechtduelle zwischen Kapitänen und kleine Echtzeitscharmützel auf dem Land das Kampfspektrum.

FAZIT: "Port Royale 2" ist klar auf die Profis unter den Wirtschaftsstrategen zugeschnitten. Die erfreuen sich an der großen Handlungsfreiheit mit ihren fast unerschöpflichen Möglichkeiten. Allerdings kommt das Ganze nur langsam in Schwung, zu lange muss man sich mit dem drögen Handel aufhalten. Überhaupt artet das Spiel mitunter in Arbeit aus, das karibische Flair rückt dann zu weit in den Hintergrund. Deshalb sind Gelegenheitsspieler beim günstigen "Piraten"-Action-Ableger deutlich besser aufgehoben. MG

TESTERGEBNIS

PORT ROYALE 2

System	PC PC	PS2	Xbox	GC	
Erscheint	erhältlich				
Preis	45 Euro				
Zu beachten	Ascaron hat den Mehrspieler-Modus des Vorgängers ersatzlos gestrichen.				



Genre	Aufbau-Strategie
Hersteller	Take 2
PC-Anforderung	Einsteiger (S. 61)
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	hoch
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.portroyale.de	

Vibration ☐	Lenkrad ☐	Lightgun ☐	
Headset ☐	Tastatur ☑	Maus ☑	
Multitap ☐	Speichern jederzeit		
Texte deutsch	Sprachausgabe deutsch		
USK 6	Spieldauer unbegrenzt		

Pro & Contra ▲	Spielwelt und Spielumfang riesig
▲	Vielfältige Handlungsmöglichkeiten
▲	Insgesamt einfache Bedienung
▼	Artet mitunter in Arbeit aus
Bild	Schön gezeichnete, altbackene 2D-Grafik; 3D-Schlachten detailarm. — GRAFIK 2–
Ton	Typische Piratenmusik, passende Soundeffekte, nette Sprachausgabe. — SOUND 2–
	Hoch komplexer, bisweilen etwas langatmiger Mix aus Aufbaustrategie und Wirtschaftssimulation. Für geduldige Genre-Fans ein Traum. — WERTUNG 2+

ALIAS

BAföG-Alternative: Studentin erledigt Undercover-Aufträge für die CIA.

▲ **WEHRHAFT:** Die exzellente Kämpferin Sydney legt ihre Feinde spielend flach.

▲ **GUT GETROFFEN:** Die Charaktere sehen ihren Serien-Pendants sehr ähnlich.

Im Spiel zur packenden TV-Serie "Alias" schlüpfen Sie in die Haut von Sydney Bristow. Die hübsche Studentin ist als Doppelagentin für den amerikanischen Geheimdienst CIA im Einsatz. An den denkbar unterschiedlichsten Schauplätzen wie einem rumänischen Irrenhaus, einem Museum und einem Spielkasino müssen Sie brisante Aufgaben erfüllen.

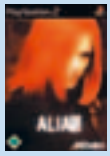
Erleichtert werden Geiselbefreiung oder Bombenentschärfung durch das genretypische Paket aus allerlei nützlichem Hightech-Spielzeug. Da sich aller Vorsicht zum Trotz Konfrontationen mit den zahlreichen Feind-Patrouillen nicht vermeiden lassen, sind häufig Sydneys Kampfkünste gefragt. Dank der auch für Einsteiger unkomplizierten Steuerung und einer praktischen Entwaffnungsmöglichkeit überstehen Sie in der Regel selbst Auseinandersetzungen mit mehreren Feinden ohne große Blessuren.

FAZIT: "Alias" ist der ideale Ego-Tröster für alle, die bei "Splinter Cell" gefrustet aufgegeben haben. Der ausgesprochen einsteigerfreundliche Schwierigkeitsgrad lässt auch Genre-Neulingen eine faire Chance. Serienfans freuen sich zudem über Originalsprecher und seriennahe Story. **FK**

TESTERGEBNIS

ALIAS

System	PC PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	Juni 04	erhältlich	erhältlich	
Preis	50 Euro	60 Euro	60 Euro	
Zu beachten	Der Test basiert auf der PS2- und Xbox-Version. Die inhaltsgleiche PC-Fassung wird im Juni erscheinen.			



Genre	Stealth-Action
Hersteller	Acclaim
PC-Anforderung	Standard (S. 61)
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	mittel
Schwierigkeitsgrad	leicht
www.aliasthegame.de	

Vibration	☑	Lenkrad	☐
Lightgun	☐	Headset	☐
Tastatur	☐	Maus	☐
Multitap	☐	Speichern	Speicherpunkte
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch
USK	12	Spieldauer	ca. 12 Std.

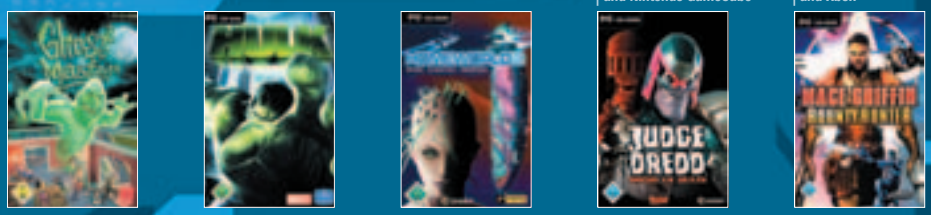
Pro & Contra	▲ Abwechslungsreiche Missionen ▲ Aufwändig und professionell lokalisiert ▼ Bescheidene Gegnerintelligenz ▼ Gelegentlich etwas unsaubere Grafik
Bild	Hübsche Charaktere und ordentliche Texturen, aber viele Clipping-Fehler. — GRAFIK 2–
Ton	Originalsprecher und gute, situationsabhängige Musikuntermalung. — SOUND 2
	Nicht nur für Fans der Serie empfehlenswert: Sexy Sydney erlebt ein spannendes, gut spielbares Abenteuer, das auch technisch überzeugt. — WERTUNG 2

ab 9,95 €
Unverbindliche Preisempfehlung

ACHTUNG
GROSSE SPIELE ZU KLEINEN PREISEN

Ab sofort gibt es 5 aktuelle PC-Top-Titel zum kleinen Preis!
Wer anspuchsvolle 3D-Echtzeitstrategie mit genialer Grafik liebt, wird sich über Homeworld 2 freuen. Herausragende Action bieten die Sci-Fi-Shooter Mace Griffin und Judge Dredd®. Mit HULK™ liegen Fans kultiger Celshading-Optik und einem genialen Mix aus Schleich-Abenteuer und 3D-Beat'em Up genau richtig.
Ghost Master ist eine gelungene Geistersimulation mit herrlich schrägem Humor und hohem Gruselfaktor.

Auch für PlayStation®2, Xbox™ und Nintendo GameCube™ | Auch für PlayStation® 2 und Xbox™



www.vugames-europe.com

© 2003 – 2004. Mace Griffin und Mace Griffin Bounty Hunter sind eingetragene Marken von Vivendi Universal Games. Homeworld, Sierra und das Sierra Logo sind eingetragene Marken von Sierra Entertainment, Inc. Judge Dredd und verbundene Charaktere sind Marken oder eingetragene Marken von Rebellion A/S. „Hulk" interaktives Spiel © 2003 Universal Interactive, Inc. Marvel, THE INCREDIBLE HULK und alle verbundenen Comic Buch Charaktere: ™ und © 2003 Marvel Characters, Inc. „THE HULK" movie © 2003 Universal Studios. Ghost Master © 2003 Empire Interactive Europe Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Marken sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

VIVENDI UNIVERSAL GAMES

AKTE X: RESIST OR SERVE

Die Mystery-Serie Akte X mutiert zum Horror-Adventure.

▲ **MYSTERIÖS:** Wurden die üblen Mutanten etwa von einem Alien-Virus infiziert?

▲ **BLUTLACHE:** Die zierliche Dana Scully kennt kein Mitleid für sabbernde Zombies.

Die beiden Special-Agents Mulder und Scully werden nach seltsamen Morden in die Rocky Mountains gerufen – ihr erster Fall auf der PlayStation2. Die drei spannenden Episoden um Aliens und andere mysteriöse Phänomene sind an die 7. Staffel der TV-Serie angelehnt. Aus leider nicht justierbaren Kameraperspektiven steuern Sie entweder Mulder oder Scully durch das Horror-Abenteuer. Die beiden FBI-Agenten knacken gemeinsam so manches Rätsel, wobei ein rotierendes X-Symbol, das beim Vorbeilaufen aufleuchtet, die Suche nach Items erleichtert. Gegen die durchgedrehten Zombies hilft allerdings auch den beiden Agenten nur ganz profan Waffengewalt.

Präsentation und Authentizität sind im Spiel vorzüglich gelungen. Vorspann, Soundtrack und sogar die Stimmen von Duchovny und Anderson werden originalgetreu wiedergegeben. Als Schmankerl erhalten "Akte X"-Fans Extras wie Trailer oder Storyboards.

FAZIT: Das erste "Akte X" auf der PS2 bietet für ein Lizenzspiel überraschend viel Positives: Eine spannende Story, coole Lichteffekte sowie die authentische Serien-Atmosphäre gefallen. Leider nervt die Kamera. AZ

TESTERGEBNIS

AKTE X: RESIST OR SERVE

System	PS2			
Erscheint	21.05.			
Preis	40 Euro			
Zu beachten	Spiel in Englisch, nur das Handbuch gibt's auf Deutsch. Die Xbox-Version wurde trotz Ankündigung gestrichen.			

Genre	Horror-Adventure
Hersteller	Vivendi
PC-Anforderung	–
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	mittel
Schwierigkeitsgrad	mittel
http://thex-files.vugames.com	

Vibration ☑	Lenkrad ☐	Lightgun ☐	
Headset ☐	Tastatur ☐	Maus ☐	
Multitap ☐	Speichern	Speicherpunkte	
Texte englisch	Sprachausgabe	englisch	
USK 16	Spieldauer	20 + Std.	

Pro & Contra ▲	Spannende Episoden
▲	Prima Präsentation und Extras
▼	Simple Rätsel
▼	Miese Kamera, nicht justierbar
Bild	Schöne Lichteffekte, Levels recht detailarm, 16:9-Modus. — GRAFIK 2–
Ton	Stimmungsvolle Musikuntermalung, engl. Original-Stimmen. — SOUND 2+
	"Akte X"-Fans wird ein solides Horror-Adventure mit klasse Story geboten. Allerdings sollten Sie des Englischen mächtig sein. — WERTUNG 2–

Anzeige

Playstation2
Modchip Alternative

Seit kurzem geistern durch die Spieleforen Ausdrücke wie SlideCard, SwapMagicDisc oder Slidetool. Die Zockergemeinde schwärmt vom neuen Wundertool Magic Slide Card, dass von der Digi-Shop24 GmbH (www.Digi-Shop24.de) vertrieben wird.

Mit diesem Tool ist es nun endlich möglich, Exportspiele und Sicherheitskopien der eigenen Games auf der Playstation 2 abzuspielen, ohne die Konsole zu öffnen, darin herumzulöten und damit die Herstellergarantie zu verlieren.

Doch was ist dran am Chipersatz SlideCard? Der Blick auf die Verpackung ist viel versprechend. Geliefert wird die SlideCard in schmucker DVD-Hülle und mit bebilderter Anleitung in deutscher Sprache. In der Hülle findet man je eine SwapMagic CD und DVD und einem Kunststoff-Haken. Als Laie frage ich mich nun, wie ich mit Hilfe zweier CD's und eines Kunststoff-Hakens meinen kürzlich erworbenen US-Import zum Laufen bekomme. Aufschluss hierüber gibt jetzt die beiliegende Anleitung.

Zunächst wird die Frontblende der CD-Lade entfernt. Hierzu wird, wie in der Anleitung beschrieben, tatsächlich nur ein kleiner Schraubendreher benötigt. Das Abnehmen der Blende gestaltet sich recht einfach, erfordert aber ein wenig Fingerspitzengefühl um keine Halterung abzubrechen. Nun soll die Konsole auch schon bereit zum Sliden sein und mittels Haken und CD's Importspiele und Sicherheitskopien abspielen können.

Das Booten der Konsole über die SwapMagic DVD funktioniert ohne Probleme und die Konsole meldet wie in der Anleitung beschrieben "Insert Disc". Nun kommt der Kunststoff-Haken, das SlideTool ins Spiel und muss unter die CD-Lade der Konsole geschoben und nach rechts bewegt werden um die Verriegelung der CD-Lade zu öffnen.

Nach den üblichen Anfangsschwierigkeiten und ein wenig Suchen nach der richtigen Position des SlideTools, lässt sich die CD-Lade dann auch leicht aufziehen. Nach dem Auswechseln der SwapMagic DVD gegen das Importspiel wird das SlideTool wieder unter die CD-Lade geschoben und zum Verriegeln der Lade nach links bewegt werden. Auch das Verriegeln funktioniert nach anfänglicher Fummelei sehr gut und zuverlässig. Zum Starten meines Importspiels soll ich nun, so steht es in der Anleitung, die X-Taste meines Gamepads drücken. Mein Spiel startet ohne Probleme.

FAZIT: Mit der MagicSlideCard wurde eine echte Alternative zu den bisherigen Einbauchips geschaffen. Endlich ist es möglich, Importe und Sicherheitskopien abzuspielen, ohne die Garantie der Konsole zu verlieren.

Einziges Manko der SlideCard: Es werden keine Playstation1 Spiele unterstützt und die oben beschriebene Methode muss vor jedem Spielstart ausgeführt werden. Allerdings nimmt man dies gern in Kauf, betrachtet man den extrem niedrigen Anschaffungspreis und den Umstand, dass das Gehäuse der Playstation nicht geöffnet werden muss.

- PS2 CD-R Backups PAL und NTSC
- PS2 DVD-R Backups PAL und NTSC
- PS2 Original Import Spiele

Das Slide Card Set besteht aus:
1 x Magic-Slide-Tool
1 x Swap-Magic-Disc CD-Version 3.0
1 x Swap-Magic-Disc DVD-Version 2.0
1 x Anleitung

Kompatibel mit jeder PS2 Konsole (V1 - V10)
Kein ModChip erforderlich!!

Vertrieb:
Digi-Shop24 GmbH
Tel 01805 - 55 29 35
www.Digi-Shop24.de

Preis: 29,90 Euro

THE SNIPER 2

Ein Alptraum von Scharfschützen-Simulation.

▲ **WO IST DER GANGSTER?** Während das Zeitlimit tickt, suchen Sie Pixel-Ganoven.

▲ **ÖDE:** Die verwaschene und hässliche Optik passt gut zu den texturlosen Männchen.

Als aufstrebender Nachwuchs-Agent sollen Sie in diesem Ultra-Billigspiel gefährliche Kriminelle ausschalten. Haben Sie die erschütternd miesen Einleitungsfilmchen mit klotzigen Figuren überlebt? Gut, dann dürfen Sie die jeweils wenige Sekunden langen "Levels" spielen. Und das sieht so aus: Suchen Sie den ganzen Bildschirm mit Ihrem rundlichen "Zoom"-Guckloch nach Feinden ab.

Haben Sie jemanden gefunden, knipsen Sie ihn mit dem X-Knopf aus. Level geschafft. Haben Sie ihn nicht gefunden, heißt es "Spielende, noch mal probieren". Diese Prozedur hält auch der gutmütigste Spieler nur zehn Minuten durch – dann drohen Halluzinationen, Wutausbrüche oder gleich die Klappsmühle.

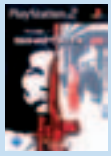
FAZIT: Von der eigentlich ganz guten Idee ist dank unfähiger Amateur-Programmierer nicht viel übrig geblieben. Besonders das lächerliche Spieldesign sorgt für Ärger, denn bis Sie die mikroskopisch kleinen Gegner entdeckt haben, lauert das mannigfaltige Überschreiten des Zeitlimits und damit das "Game Over". Von der lächerlich-dilettantischen Optik mal ganz abgesehen – dieses Machwerk brauchen nur Ed-Wood-Fans. **CB**

TESTERGEBNIS

THE SNIPER 2

System	PS	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint			erhältlich		
Preis			20 Euro		

Zu beachten: Obwohl die "2" ein Sequel andeutet, ist ein erster Teil dieses Spiele-Debakels nie in Deutschland erschienen.



Genre	Action-Müll
Hersteller	Midas
PC-Anforderung	–
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	niedrig
Schwierigkeitsgrad	stark schwankend
www.opm2.de	

Video Games Aktuell TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad	☐
Lightgun	☐	Headset	☐
Tastatur	☐	Maus	☐
Multitap	☐	Speichern	Speicherpunkte
Texte	englisch	Sprachausgabe	englisch
USK	16	Spieldauer	ca.10 Min.

Pro & Contra
- ▲ Kostet nur knapp 20 Euro
- ▼ Unsäglich unfaire Stellen
- ▼ Gnadenlos grottige Grafik
- ▼ Macht wirklich niemandem Spaß

Bild: Unförmige Hampelfiguren auf ödem, verwaschenem Hintergrund. **GRAFIK 6+**

Ton: Simples Gedudel und primitive Schuss-Geräusche – Örks. **SOUND 5–**

16 Freigegeben ab 16 Jahren gemäß JMStV — USK

Auweia: Dieses Pixel-such-Experiment ist eine echte Trash-Perle. Es sieht schlimm aus, nervt ohne Ende und ist einfach nur schlecht.

WERTUNG 6

DISCOUNT!

++ 2 Jahre Garantie ++ 14 Tage Rückgaberecht ++ Schnell & Günstig ++ Lagerware wird am gleichen Tag versand ++

PLAYSTATION2: IMPORTE OHNE und LÖTEN!

Mit dem PLAYSTATION2 BOOTMASTER!

- Importe & ohne Chip spielen
- Einstecken & los gehts - kein löten
- Läuft mit jeder Playstation 2
- Garantie bleibt erhalten!
- 100% KEIN LÖTEN

34,99 EUR

PS2 MIT CHIP

Fertig umgebaut. Einfach anschließen und los gehts. Inkl. Controller & Anschlußkabel. Deutsche Anleitung!

PS2 & Sniper 2 Gold Chip	289,99 EUR
Ps2 & Matrix Infinity Chip	289,99 EUR
Ps2 & DMS3 Chip	299,99 EUR

XBOX XBIT CHIP

Kein Löten - Kein Risiko

Der Xbit wird einfach eingesteckt (Xbox muss geöffnet werden). Löten ist nicht erforderlich. Flashbar mit allen gängingen Bios Versionen. Lieferung inkl. USB Kabel.

49,99 EUR

XBOX MIT CHIP

Fertig umgebaute Ready to Run Xbox Konsolen mit Chip und größerer Festplatte (8 bis 300GB). 2 Jahre Garantie. Einfach anschließen und loslegen!

Xbox & Aladin Chip	249,99 EUR
Xbox & Aladin Chip & 80GB	339,99 EUR
Xbox & Aladin Chip & 120GB	369,99 EUR
Xbox & Xbit / SmartXX	299,99 EUR
Xbox & Xbit / SmartXX & 80GB	389,99 EUR
Xbox & Xbit / SmartXX & 120GB	419,99 EUR
Xbox & Xbit / SmartXX & 160GB	459,99 EUR

INFO!
- Markenfestplatten (bei Xbox)
- Professioneller Umbau
- Deutsche Anleitung
- Ready to Run!
- 2 Jahre Garantie

Mehr Infos: www.videogamediscount.de!

PS2 CHIPS

Matrix Infinity

- Auto Boot
- kompatibel mit allen Ps2 Versionen

49,99 EUR

DMS3 Modchip	48,99 EUR
Matrix MXL2 Original	33,99 EUR
Sniper 2 Gold	43,99 EUR
Magic 3.1	14,99 EUR
Duo Chip	14,99 EUR

XBOX CHIPS

Aladin Advance

- Original mit Roter Platine
- kompatibel mit allen Versionen
- Lieferung mit Anleitung
- Einfach zu löten
- unterstützt große Festplatten

14,99 EUR

SmartXX Chip	59,99 EUR
Xenium Chip	49,99 EUR
Xbit	49,99 EUR

FESTPLATTEN

Ready to Run Festplatten für Xbox

Markenware:

80GB HD	99,99 EUR
120GB HD	119,99 EUR
160GB HD	149,99 EUR

Mehr Infos: www.videogamediscount.de!

UMBAUSERVICE

Wir bauen Ihre Konsole fachgerecht mit einem Chip um. Spielen Sie nach dem Chip Umbau Backups und Importe mit Ihrer Konsole. 2 Jahre Garantie. Infos und Preise:

www.videogamediscount.de

PLAYSTATION 2:

Action Replay	29,99 EUR
DMS3 Modchipeinbau	109,99 EUR
PS2 mit DMS3 Modchip	299,99 EUR
Sony 8MB Memory Card	27,99 EUR
16MB Memory Card Datel	19,99 EUR
Scorpion 3 Lightgun	29,99 EUR
RGB Kabel	4,99 EUR
RGB Audio Kabel	6,99 EUR
Padverlängerung	4,99 EUR
Dual Shock Controller	9,99 EUR
Classic Pad	4,99 EUR

- Mehr auf www. Videogamediscount.de -

XBOX:

S Controller (BigBen)	19,99 EUR
3rd Party Controller	12,99 EUR
RGB Audio Kabel	8,99 EUR
Xbox mit Aladin	249,99 EUR
VGA Box	79,99 EUR
Action Replay	39,99 EUR
Funk Controller	57,99 EUR

- Mehr auf www. Videogamediscount.de -

TELEFONISCHE BESTELLHOTLINE: Viele weitere Artikel, Infos, Downloads & News unter:

04131 / 8544980 www.videogamediscount.de

(Porto: 5,90 EUR (Ausland: 16,00 EUR) Versand erfolgt per Nachnahme - Vorkasse Bestellungen sind übere unsere Homepage möglich - Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten) Händleranfragen erwünscht!

POKÉMON COLOSSEUM

Pokémon-Kämpfe in einer neuen Dimension!

▲ **GROAR!** Das Rubin-Titel-Pokémon Groudon wirkt in 3D sehr imposant.

▲ **ERLÖSUNG:** Hier werden Ihre Krypto-Pokémon von der dunklen Aura befreit.

Endlich, zur Freude aller Fans, gibt es jetzt ein vollwertiges, komplexes Pokémon-Spiel für den GameCube. Darin steuern Sie einen erfahrenen Pokémon-Trainer, der einen mysteriösen Hightech-Handschuh vom fiesen Team Krall geklaut hat. Mit diesem Gerät kann man Pokémon von anderen Trainern einfangen.

Auf Ihrem Schwebe-Bike reisen Sie zu den verschiedenen Orten auf der Landkarte und fordern Passanten zu Duellen. Anders als bei bisherigen Episoden treten bei Kämpfen jetzt immer zwei Tierchen gegen zwei andere an, Einzelkämpfe wurden gestrichen. Das gilt auch für die Zufallsbegegnungen mit wilden Monstern: Neue Viecher bekommen Sie nun ausschließlich von anderen Trainern. Allerdings lassen sich nur die von einer dunklen Aura umgebenen Krypto-Pokémon einfangen. Abseits der Kämpfe mit Trainern lösen Sie einige Rätsel, suchen Gegenstände und folgen den Hinweisen von anderen Figuren – ganz rollenspieltypisch.

Auch neben dem Story-Modus wird einiges geboten. Sie können Ihren Game Boy Advance mit dem GameCube verbinden, um Pokémon aus dem GC-Spiel auf den GBA zu laden oder um Monster aus den GBA-Spielen in der 3D-Arena kämpfen zu lassen. Bis zu vier Spieler können teilnehmen, dabei dient der GBA auch gleichzeitig als Controller.

FAZIT: Nicht nur leidenschaftliche Poké-Züchter werden mit "Colosseum" ihren Spaß haben. Auch jene, die ein unkompliziertes Rollenspiel mit hohem Suchtfaktor und leichter Handhabung suchen, kommen mit dem neuen "Pokémon"-Hit voll auf ihre Kosten. Für Rollenspiel-Profis hingegen ist die Monster-Hatz zu flach. **CG**

TESTERGEBNIS

POKÉMON COLOSSEUM

System	GC
Erscheint	erhältlich
Preis	60 Euro
Zu beachten	Mit dem GC-GBA-Linkkabel können Pokémon zwischen den GBA-Spielen und dem GC-Spiel getauscht werden.

Genre	Rollenspiel
Hersteller	Nintendo
PC-Anforderung	–
Anzahl der Spieler	1-4
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	hoch
Schwierigkeitsgrad	niedrig
Nintendo.pokemon.de	

VIDEO GAMES AKTUELL TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad	☐
Lightgun	☐	Headset	☐
Tastatur	☐	Maus	☐
Multitap	☐	Speichern	Speicherpunkte
Texte	deutsch	Sprachausgabe	keine
USK	frei	Spieldauer	unbegrenzt

Pro & Contra ▲	Simple, aber spannende Kämpfe
▲	Viele Pokémon und Bonusgegenstände
▲	GBA-Link mit Pokémon Rubin & Saphir
▼	Für Profi-Rollenspieler zu flach
Bild	Toll animierte Pokémon, nette Effekte, ansonsten schlicht, 60 Hz. — GRAFIK 2–
Ton	Teilw. nur GBA-Sounds, unaufdringliche Musik, keine Sprachausgabe. — SOUND 3
	Der nette Story-Modus und die GC-GBA-Link-Funktion dürften Fans voll zufrieden stellen. Auch Gelegenheitsrollenspieler schauen rein. — WERTUNG 2+

Europas größte Jugendmesse
Mitmachen, Anfassen, Ausprobieren
330.000 Besucher • viele Stars
Sport • Musik • Trends
Styling • Jobnews
YOU
eSports 4 YOU
• online-gaming mit der ESL • Get in the GAME mit ATI • 120 Gaming-PCs powered by Shuttle • die aktuellen TOP-Games von Electronic Arts • Atari präsentiert Driver 3 • Action und Fun mit PlayStation 2 • und vieles mehr
Gaming in Halle 1
Infos über den Game-Bereich unter
ESL Electronic Sports League
20.–23. Mai `04
Messe Essen
täglich von 10 bis 19 Uhr
www.you.de
Messetickets-Tageskasse
Einzel-Tageskarte 15,-
Gruppen-Tageskarte (ab 10 Pers.) 8,- pro Person
Vorverkauf
an allen üblichen VVK-Stellen, zzgl. VVK-Gebühr inkl. kostenloser Hin- und Rückfahrt zu/von der Messe im VRR- und VRS-Gebiet (DB 2. Klasse)
Veranstalter
YOU-Team-Messe GmbH & Co. KG
Potsdamer Platz 2 | 53119 Bonn
Tel.: 0228/72 53 90
Fax: 0228/ 69 40 07
E-Mail: info@you.de
Veranstaltungsort
01805-2801
www.bestellticket.de
VRR
VRS
MESSE ESSEN

EURO 2004

Qualifikation knapp geschafft: Die Umsetzung der Fußball-Europameisterschaft in Portugal gehört nicht zu den Topspielen des Jahres.

▲ **KAHN FLIEGT:** Die lebensechten Animationen der Torhüter gehören zu den grafischen Höhepunkten des Spiels.

▲ **RAUF UND RUNTER:** Nicht alle Perspektiven taugen zum Spielen – die Längsansicht bietet wenig Übersicht.

▲ **HORROR IM APRIL:** Freundschaftsspiel Rumänien – Deutschland, typische Szene: Während der Ex-Stuttgarter Ganea volley aufs Tor schießt, halten die deutschen Verteidiger respektvoll Abstand. Ein erstaunlich echter Olli Kahn sieht gebannt zu.

▲ **SPIEL'S NOCH MAL:** Attraktive Torszenen werden automatisch wiederholt.

▲ **FARBENBLIND:** Dunkelorange gegen Hellrot: Vor dem Spiel sollte man ein Auge auf die Wahl der Trikots werfen.

Vom Gegner brutal geschlagen, gepeinigt und gedemütigt, mit Füßen getreten, ja gar massakriert und abgeschlachtet zu werden: Was sich hier anhört wie das Vokabular eines derben Fantasy-Gemetzels, gehört seit dem 28. April zur deprimierenden Realität deutscher Fußballfans. Während die Schmach des 1:5 die heraufziehende EM einerseits in düstere Schatten taucht, nährt sie andererseits in vielen den Wunsch, die Scharte selbst aktiv auszuwetzen.

EA Sports macht genau das schon einige Wochen vor der Europameisterschaft möglich. In "Euro 2004" dürfen Sie nicht nur die EM-Qualifikation nachspielen, sondern schon mal vorab beim eigentlichen Endrundenturnier einen Angriff auf die europäische Fußballkrone starten.

SPIEL: Der kombinierte Quali- und EM-Modus bildet das Herzstück des Programms. Um das gegenüber einer mehrjährigen Bundesliga-Karriere vergleichsweise recht dürre spielerische Gerüst aufzupeppen, haben sich die Entwickler einiges einfallen lassen. So ziehen nicht nur regelmäßige Freundschaftsspiele zwischen den entscheidenden Begegnungen das Ganze in die Länge, auch um die Ihnen anvertraute Mannschaft müssen Sie sich, verglichen mit "FIFA 2004", ein wenig intensiver kümmern. Nur auf der richtigen Position bringen die Spieler volle Leistung, die zudem ein wenig vom aktuellen Moralwert abhängt. Mit geschossenen Toren oder unerwarteten Einsätzen steigt der ebenso unvermittelt, wie er beim Bankdrücken oder frustrierenden Erlebnissen im Verein fällt.

Ist die Vorrunde überstanden – was aufgrund völlig willkürlich starker oder schwacher Computermannschaften oft gar nicht so leicht ist – geht es ans Aussieben: Anfangs spielen Sie mit einem über 40 Mann starken Kader, doch gerade mal 22 Akteure dürfen für Portugal die Koffer packen.

Neben diesem Hauptmodus fallen das aufwändig gestaltete Training sowie ein recht umfangreicher, praxisgerechter Turniereditor auf. Mit diesem können Sie die 51 europäischen Nationalmannschaften (Vereinsteams fehlen) auch in einer ausgewachsenen Liga gegeneinander antreten lassen.

Den Euro-Gedanken ins Internet tragen (und auch da nur auf EA-eigenen Servern) dürfen lediglich die Besitzer der PC-Version. Während für die Xbox-Fassung nie ein Online-Modus vorgesehen war, wurde er zum Leidwesen aller PS2-Zocker ganz kurzfristig aus ihrer Version gekippt. Sehr ärgerlich, zumal schon "FIFA 2004"-Kicker online gegen den Ball treten konnten.

▲ **REINGEZIRKELT:** Nur mit viel Übung lassen sich mit Freistößen Tore erzielen.

▲ **ALLEINGANG:** Einsamer Stürmer vor dem eigenen Tor – ein häufiges Problem.

▲ **NAH DRAN:** Bei vielen Aktionen schaltet Euro 2004 kurz in die Großaufnahme um.

▲ **SCHON VERLOREN:** Trotz diverser Superstar-Tricks und Off-the-Ball-Sperenzchen hat selbst ein Topmann wie David Beckham im Eins gegen Eins praktisch keine Chance gegen den aufmerksamen spanischen Computerverteidiger.

▲ **NAMENLOS:** Selbst in der besten Lizenz sind Lücken: Die holländische Starriege ist nur mit Nummern versehen.

▲ **WER IST WER?** Die Gesichter der deutschen Nationalspieler schwanken im Wiedererkennungswert beträchtlich.

Gemischte Gefühle auf dem Spielfeld: Umrahmt von einem farbenprächtigen Spektakel inklusive zur Nationalhymne verharrender Spieler, hat sich nach dem Anpfiff scheinbar nichts getan. Nach und nach fallen jedoch einige Neuerungen auf: Mit angetäuschten Schüssen und Hebern gibt sich die Steuerung noch vielseitiger, besser platzierbare Schüsse sorgen für mehr Torchancen. Doch die Hoffnung auf einen dynamischeren Spielablauf wird bald wieder zunichte gemacht.

Von der spielerischen Eleganz, der fußballerischen Vielfalt und den taktischen Finessen eines "Pro Evolution Soccer 3" ist "Euro 2004" genauso weit entfernt wie deutsche Verteidiger von rumänischen Stürmern. Zu viel wirkt vom Programm aufgezwungen, speziell das unveränderte "Off the Ball"-System mit seiner unheimlich umständlichen und dafür verblüffend wirkungslosen Pad-Steuerung. Mit der Zeit ergeben sich, speziell gegen menschliche Kontrahenten, trotzdem ganz flotte Partien. Bis dorthin ist es aber ein steiniger Weg, gepflastert mit zig Übungseinheiten. Die leichte Zugänglichkeit früherer "FIFA"-Versionen ist mit der 2004er-Jahreszahl und "Off the Ball" jedenfalls ziemlich dahin.

Die alles in allem schwächelnde EM-Vorstellung kann selbst die routiniert-attraktive Präsentation nicht vollends retten. Zwar sieht bis hin zu den acht originalen EM-Stadien alles nett bis prächtig aus, richtig Neues, etwa eine Halbzeitshow oder ein richtiger Fernsehstudio-Look, ist den EA-Mannen aber auch nicht eingefallen. Apropos Fernsehen: Als Kommentatoren drückte man diesmal dem Sportschau-Duo Steffen Simon und Monika Lierhaus das Mikrofon und ein paar Euro in die Hand, was diese mit ordentlichen (Simon) bis grausam abgedroschenen (Lierhaus) Phrasen rund ums Leder quittierten.

FAZIT: Na hoffentlich wird die echte Europameisterschaft besser. Abgesehen von typischen EA-Stärken wie den dicken Lizenzen oder der mal wieder adretten Grafik fällt "Euro 2004" nämlich mäßig und vor allem uninspiriert aus. Der Wille zum spielerischen Feinschliff ist bisweilen spürbar, doch nach dem dritten chancenlosen Dribbling kommt wieder das alte "FIFA 2004"-Leiden zum Vorschein: Die Matches wirken höchst undynamisch, trotz neuer Steuerungsfinessen und dem "Off the Ball"-Gedöns hat man nur wenige fußballerische Mittel zur Hand. Dank der gewohnt starken Präsentation ist EAs aktueller Kick zumindest für "FIFA"- und EM-Fans aber sicher kein Fehlgriff. **MG**

TESTERGEBNIS

EURO 2004

System	PC PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	erhältlich	erhältlich	erhältlich	
Preis	50 Euro	60 Euro	60 Euro	
Zu beachten	Nur die PC-Version bietet einen Online-Modus, ansonsten sind alle drei Fassungen so gut wie identisch.			

Genre	Sport
Hersteller	EA Sports
PC-Anforderung	Standard (S. 61)
Anzahl der Spieler	1-4
Onlinefähig	☑ (nur PC)
Langzeitmotivation	mittel
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.electronicarts.de	

Vibration ☐	Lenkrad ☐	Lightgun ☐	
Headset ☐	Tastatur ☑	Maus ☑	
Multitap ☑	Speichern	automatisch	
Texte deutsch	Sprachausgabe	deutsch	
USK frei	Spieldauer	ca. 20 Std.	

Pro & Contra	▲	Gute Ausnutzung der Euro-Lizenz
	▲	Dezent verbesserter Spielablauf
	▼	Spiele wirken zäh und undynamisch
	▼	Defizite in bei Taktik und Strategie
Bild	Bunte Grafik, nicht frei von Rucklern.	GRAFIK 2
Ton	Toller Stadionsound, passabler Kommentar.	SOUND 2
	Als reines EM-Spiel schlägt sich "Euro 2004" wacker, absolut gesehen gibt es für jede Plattform deutlich bessere Alternativen.	WERTUNG 2-

RED DEAD REVOLVER

Was kommt heraus, wenn Rockstar beim Pastaschlemmen einen Third-Person-Shooter konzipiert? Ein blutiger "Spaghetti-Western".

▲ **GESCHMACKSACHE:** Ein Unschärfe-Filter erzeugt eine B-Movie-Atmosphäre wie in den Italo-Western der 60er- und 70er-Jahre. Aus der Deckung heraus lassen sich die Halunken mit gezielten Gewehrschüssen vom Eisenbahnwagon aus wegballern.

▲ **MULTIPLAYER:** Fast alle Levels dürfen Sie auch in drei Mehrspieler-Modi mit bis zu vier Revolverhelden bestreiten.

▲ **SHOWDOWN:** In High-Noon-Manier treten Sie zum Duell an. Wie beim "Dead-Eye" steuern Sie das Fadenkreuz in Zeitlupe.

Italo"- oder "Spaghetti-Western" sind eine erfolgreiche Filmgattung der 60er-Jahre. Diese Karikaturen des typisch amerikanischen John-Wayne-Westerns sind geprägt von besonders üblen Schurken sowie übertrieben dargestellten Faustkämpfen und Schießereien. Streifen wie die "Dollar Trilogie" (1964 – 1966) von Sergio Leone oder "The Good, the Bad, the Ugly" (1966) machten das Genre populär.

STORY: Hauptfigur Red Harlow muss als Teenager mit ansehen, wie seine Eltern von brutalen Banditen erschossen werden. Jahre später entscheidet er sich, endlich Rache zu üben an den Drahtziehern dieses kaltblütigen Mordes. Eine kompromisslose Jagd beginnt.

SPIEL: Im Story-Modus spielen Sie neben dem coolen Red auch die Rothaut Shadow Wolf oder den Engländer Jack Swift sowie die hübsche Annie Stoakes. Ihren Charakter lassen Sie aus der Third-Person-Ansicht durch die staubigen Straßen stapfen.

Nach dem ausführlichen Tutorial fordert Sie der Halunke "Ugly" Chris zu einer Schießerei. Der ungehobelte Bandit nötigt den armen Sheriff, mit ihm zu kooperieren und scheucht ihn mit gezogenem Colt vor sich her. Weitere Szenarios: Sie kämpfen sich in begrenzter Zeit durch eine vor schießwütigen Schurken strotzende Straße, prügeln sich wild im Saloon oder stoppen mit Waffengewalt einen gepanzerten Zug. Die witzigen Zwischensequenzen sowie die Musikuntermalung mit lizenzierten Tracks verstärken dabei das Western-Feeling.

Jede Spielfigur hat eine wirkungsvolle Spezialfähigkeit: Red kann mit dem "Dead Eye" die Gegner seelenruhig in Zeitlupe anvisieren und kalt machen. Annie dagegen brutzelt mit ihren Granaten Gras und Gegner. Mit Revolver und Gewehren wie dem "Inquisitor" oder dem "Zwei Fasser" dürfen Sie in insgesamt 27 Einzelspieler-Kapiteln Ihre blauen Bohnen auf die amüsant dargestellten Schurken verteilen.

FAZIT: Mensch, wo hatte ich denn noch meine Cowboy-Stiefel und den Clint-Eastwood-Hut? "Red Dead Revolver" lässt Erinnerungen an vergangene Fernsehabende lebendig werden und beeindruckt mit witzigen Charakteren, einer staubig bleihaltigen Wild-West-Optik, originalgetreuen Waffen und vielfältigen Missionen. Kleine Grafikschwächen und KI-Aussetzer trüben den positiven Gesamteindruck – aber nur leicht. Beim nächsten Karneval gehe ich definitiv als Revolverschwinger Red Harlow! AS

TESTERGEBNIS

RED DEAD REVOLVER

System	PC	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint			28.5.04	28.5.04	
Preis			60 Euro	60 Euro	

Zu beachten: Die Xbox-Version enthält einen zusätzlichen Multiplayer-Level. Eine PC-Umsetzung ist wahrscheinlich.

Genre	Action
Hersteller	Take 2
PC-Anforderung	-
Anzahl der Spieler	1-4
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	mittel
Schwierigkeitsgrad	niedrig
www.reddeadrevolver.de	

Vibration	☑	Lenkrad	☐
Lightgun	☐	Headset	☐
Tastatur	☐	Maus	☐
Multitap	☑	Speichern	Speicherpunkte
Texte	deutsch	Sprachausgabe	englisch
USK	16	Spieldauer	ca. 15 Std.

Pro & Contra:
- ▲ Authentische Wild-West-Atmosphäre
- ▲ Gelungenes "Dead Eye"-Feature
- ▼ Technische Mängel
- ▼ Manche Missionen sind zu simpel

Bild	Künstliche Unreinheiten und Störstreifen, Unschärfeeffekt, 16:9.	GRAFIK 2–
Ton	Lizenzierte Westernmusik, professionelle Sprachausgabe.	SOUND 2+
	Das Western-Genre hat einen neuen Helden: "Red Dead Revolver" bietet vorzüglichen Arcade-Spaß mit Bohnen, Böse-wichtern und Bleihagel.	WERTUNG 2

GRAN TURISMO 4: PROLOGUE

Wollen Sie schon jetzt ein paar Runden auf den ersten GT-4-Kursen fahren? Kein Problem, es gibt ja die Prologue-Version.

▲ **TOPMODELS:** Die Qualität der Automodelle ist bisher unerreicht. Schönere Wagen finden Sie nur im echten Leben.

▲ **VOLLGAS:** Auf der ewig langen Geraden des Fuji Speedways können Sie jedes Auto voll ausfahren.

▲ **OPTIK-OVERKILL:** Authentische Autos mit tollem Glanzeffekt, jubelnde Zuschauer am Straßenrand und ein herrlicher Panoramablick auf die Felsen des Grand Canyon. Grafisch hat sich die Serie deutlich weiterentwickelt.

▲ **BIEST:** Der McLaren F1 GTR ist die schnellste Karre im Prologue-Stall.

▲ **OLDIE:** Dieser Nissan Fairlady 240ZG stammt aus dem Jahre '71. Gehen Sie vorsichtig mit dem Schmuckstück um.

Erinnern Sie sich noch an unser Special in der Januar-Ausgabe 2004? Zu diesem Zeitpunkt galt es noch als unumstößliche Tatsache, dass die Schnupperversion "Gran Turismo 4 Prologue" nicht nach Europa kommen wird. Ende März hat Sony jedoch bekannt gegeben, den "GT 4"-Appetizer nun doch hierzulande zu veröffentlichen – zur Freude aller ausgehungerten "Gran Turismo"-Fans. Der Grund dafür ist sicherlich die erneute Verschiebung des Hauptspiels, man möchte die Rennspieler mit der "Prologue"-Demo (ver)trösten. Der europäischen Version wird deswegen als kleine Entschädigung eine persönliche Nachricht des Produzenten Kazunori Yamauchi sowie eine Video-DVD mit Making-of-Szenen vom Spiel beiliegen.

UMFANG: Neulinge sollten sich zunächst mit dem Fahrschul-Modus beschäftigen. Hier erwarten Sie 46 Fahrprüfungen im Stil der Lizenztests von "Gran Turismo 3", die innerhalb vorgegebener Zeitlimits absolviert werden müssen. Nur wenn Sie die Bronzezeit (die einfachste Vorgabe) einer Prüfung knacken, dürfen Sie sich an der nächsten Herausforderung versuchen. Außerdem gewinnen Sie durch das Erreichen der Bronze-, Silber- und Goldzeiten neue Autos, die Sie im Arcade-Modus nach Lust und Laune um die Kurven scheuchen dürfen. Zu Beginn stehen zwölf Wagen zur Verfügung, weitere 51 müssen Sie erst freischalten.

Der Arcade-Modus bietet keine besonderen Spielelemente, Wettbewerbe oder Geheimnisse, sondern dient einfach nur dazu, die freigeschalteten Autos Probe zu fahren. Auf den drei Strecken Tsukuba Circuit, New York und Fuji Speedway können Sie auf Wunsch gegen fünf Computergegner antreten, auf den Rallye-Kursen Grand Canyon und Citta di Aria sind sie ausschließlich alleine unterwegs. Anhand von drei Schwierigkeitsgraden stellen Sie die Rundenzahl (zwei, drei oder fünf) und das Gegnerverhalten ein. Neu ist die Zeitstrafe: Stoßen Sie zu fest an die Bande oder rammen Sie ein Auto, müssen Sie zehn Sekunden lang mit 50 km/h herumtuckern.

SPIEL: Die Fahrschule bildet den Kern des Spiels. Wie oben erwähnt, ähneln die Fahrprüfungen jenen von "GT 3", allerdings sind sie nun deutlich abwechslungsreicher. Nun gibt es neben den bekannten Zeitfahr- und Bremstests beispielsweise auch einen Beschleunigungstest. Mit einer Dodge Viper GTS müssen Sie aus dem Stand heraus beschleunigen und innerhalb des Zeitlimits das Ziel erreichen. Das schaffen Sie aber nur, wenn Sie mit den analogen Druck-

▲ **KURVIG:** Die Strecke Citta di Aria führt durch die engen Gassen eines Dörfchens.

▲ **LANCER IN ACTION:** Die Replays zeigen die Autos aus interessanten Perspektiven.

▲ **GEFÄHRLICH:** Auf dem Grünstreifen können Sie schnell ins Schleudern kommen.

▲ **HETZJAGD DURCH NEW YORK:** Im Windschatten saugen Sie sich an den Konkurrenten heran. Leider verhalten sich die Computergegner immer noch recht dumm. Oft fahren sie Ihnen ungebremst hinten rein, obwohl sie ausweichen könnten.

▲ **AUF UND AB:** Die neuen GT-4-Strecken sind durch stärkere Steigungen und Gefälle noch anspruchsvoller.

▲ **PRÄZISIONSARBEIT:** In dieser Prüfung müssen Sie den Honda durch den Pylonen-Parcours manövrieren.

knöpfen (oder mit dem rechten Stick) sanft Gas geben, so dass die Reifen gerade noch haften und der Wagen maximalen Vortrieb erhält. Bei einer anderen Aufgabe sitzen Sie in einem McLaren F1 GTR und müssen in zehn Runden mindestens drei der fünf Rivalen einholen, die in großen Abständen vor Ihnen wegfahren. Werden Sie Dritter, gibt's Bronze, auf Platz zwei Silber und für den Sieg bekommen Sie eine Goldmedaille. Bedenken Sie aber, dass sie weder die Fahrbahn verlassen, noch ein anderes Auto rammen dürfen, sonst sind Sie durchgefallen.

Doch damit nicht genug, es gibt noch weitere Herausforderungen: Mit einem Honda NSX Type S schlängeln Sie sich durch einen Slalom-Kurs, mit einem Lotus Elise fahren Sie Pylonen um und mit einem Honda S2000 absolvieren Sie einen kniffligen Geschicklichkeitsparcours, bei dem Sie sehr präzise fahren müssen und kein Hütchen berühren dürfen.

Die Prüfungen (und natürlich auch die Rennen im Arcade-Modus) machen deswegen so viel Spaß, weil die Steuerung und die Physik der "GT 4"-Autos so nachvollziehbar, realistisch und zugleich zugänglich ist. Jeder der 63 Wagen steuert sich anders als die anderen: Die Rallyewagen haben eine kurze Übersetzung und erreichen sehr schnell die hohen Drehzahlen. Ordentliche Beschleunigung, niedrige Endgeschwindigkeit und gute Kontrolle bei Drifts sind das Ergebnis. Den Straßen-PKWs wie dem Subaru Legacy B4 oder dem Honda Civic Type-R merkt man in den Kurven deutlich ihr weicheres Fahrwerk an. Sie stecken Unebenheiten zwar gut weg, haben aber in Kurven keine allzu gute Haftung. Und die kreischenden Hochleistungsmaschinen wie die Rennversion des Toyota Supra kleben förmlich auf dem Asphalt. Besonders mit dem speziell für "GT 4" entwickelten "Driving Force Pro"-Lenkrad mit 900-Grad-Drehwinkel, Schaltknauf und starkem Force Feedback kommt Freude auf – mehr Fahrspaß bekommen Sie nirgendwo.

FAZIT: Da "GT 4 Prologue" nicht mehr als eine Demo ist, die Ihnen einen Eindruck vom Hauptspiel geben soll, dürfen Sie nicht viel Spieltiefe erwarten. Zwar werden Sie mit der Fahrschule einige Zeit beschäftigt sein, bis Sie alle Autos freigespielt haben. Dann jedoch bleibt Ihnen nur noch der Arcade-Modus. Dank der exzellenten Grafik und der hervorragenden Steuerung legt man "Prologue" aber immer mal wieder ein, um ein paar Runden zu fahren. Wem die 40 Euro nicht wehtun, sollte auf jeden Fall zugreifen. **CG**

TESTERGEBNIS

GRAN TURISMO 4 PROLOGUE

System	PC, PS2	Xbox, GC
Erscheint	26.05.	
Preis	40 Euro	
Zu beachten	"Prologue" ist nur eine Demo-Version von "GT 4". Es unterstützt den 900-Grad-Modus des "Driving Force Pro".	

Genre	Rennspiel
Hersteller	Sony
PC-Anforderung	–
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	mittel
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.polyphony.co.jp	

Video Games Aktuell TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad	☑ Lightgun ☐
Headset	☐	Tastatur	☐ Maus ☐
Multitap	☑	Speichern	automatisch
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch
USK	frei	Spieldauer	ca. 10 Std.

Pro & Contra ▲	Technik und Steuerung unübertroffen
▲	Motivierender Fahrschul-Modus
▼	Kein Zweispieler-Modus
▼	Etwas zu teuer
Bild	Perfekte Autos, authentische Streckenoptik, Flimmern.
Ton	Größtenteils hervorragende Motorensounds, rockige Musik.

GRAFIK	1
SOUND	1–
WERTUNG	2+

"Gran Turismo 4"-Demo mit fünf tollen Strecken, großem Fuhrpark und Fahrschul-Modus. Für Rennspieler eine lohnenswerte Anschaffung.

PAINKILLER (dt.)

Nur wenn er eine tödliche Mission erfüllt, kann Daniel seinen Schmerz stillen. Doch zuvor warten böse Dämonen...

PC

▲ **MONSTRÖS:** Die Furcht einflößenden Bossgegner erstrecken sich über zwei Stockwerke. Da man nebenbei auch noch gegen Dämonen kämpft, ist das Ausschalten des riesigen Ungetüms kein leichtes Unterfangen.

▲ **DER TOD UND SEINE SICHEL:** Die detailliert gestalteten Gegnermodelle tragen viel zur gruftigen Atmosphäre bei.

▲ **SCHWARZ UND WEISS:** Sammeln Sie ein Speed-Up-Extra ein, zeigt die Grafik einen verzerrten Monochrom-Look.

Dass in Osteuropa erstklassige Spiele programmiert werden, wissen wir nicht erst seit "Serious Sam" (entstand in Kroatien). Diesmal war Polen das Geburtsland eines Ego-Shooters, bei dem Metzelei klar im Vordergrund steht.

STORY: Daniel Garner findet sich nach einem tödlichen Autounfall im Fegefeuer zwischen Himmel und Hölle wieder. Um endlich seine geliebte Frau wieder in die Arme schließen zu können, muss er eine erbarmungslose Mission erfüllen. Garners Auftrag: Töte die vier Generäle aus Luzifers Armee! Da diese von Unmengen an blutrünstigen Dämonen bewacht werden, steht ihm eine brutale Schlacht bevor.

SPIEL: Das Abenteuer ist in fünf Kapitel unterteilt. Interessante Schauplätze sind u.a. eine schneebedeckte Burg sowie ein mit Flugzeugen zugeparkter Hangar. Zunächst stehen Sie jedoch auf einem düsteren Friedhof, wo Sie unsanfte Bekanntschaft machen mit geisterhaften Rittern. Da die einzelnen Kampfabschnitte abgesperrt sind, ist der Gedanke an Flucht zwecklos.

Erst nachdem Sie alle Monster zurück in die Hölle geschickt haben, wird der nächste Bereich freigegeben. Also heißt es ballern bis der Finger schmerzt, da die blutrünstigen Gegner in der Regel gleich hordenweise nach Ihrem Leben trachten – und sie kommen aus allen Richtungen. Jeder getötete Dämon hinterlässt auf dem Schlachtfeld seine Seele. Sammeln Sie diese ein, erhöhen Sie Ihre Energie.

Die Waffenauswahl ist recht spärlich. Allerdings birgt der Sekundärmodus eine jeweils komplett andere Funktion. So friert die Schrotflinte Ihre Gegner mit der sekundären Freeze-Funktion zu Eis. Mit dem Bolzenwerfer lassen sich Unholde an Wand oder Decke pfählen, alternativ verschießen Sie damit vernichtende Granaten. Auch eine Art Laserstrahl, der alles verletzt, was ihn berührt, steht Ihnen zur Verfügung.

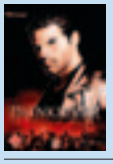
Tolle Nebel- und Lichteffekte tragen stark zur gruseligen Atmosphäre bei. Zudem lässt die Havok-2.0-Physikengine Holztruhen realistisch zerbersten und getroffene Gegner naturgetreu zu Boden gehen. Für die fünf Mehrspieler-Modi stehen insgesamt acht unspektakuläre Maps bereit.

FAZIT: "Painkiller (dt.)" beweist, dass ein Ego-Shooter nicht zwingend eine ausgeklügelte Story und Stealth-Missionen haben muss, um zu begeistern. Klasse Areale, coole ungewöhnliche Waffen und nicht zuletzt das schnelle, actionreiche Spielprinzip begeistern. Auch technisch überzeugt das Spiel durch vorzügliche Physikengine und Grafikeffekte. **AZ**

TESTERGEBNIS

PAINKILLER (dt.)

System	PC	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	erhältlich		25.10.		
Preis	50 Euro		60 Euro		
Zu beachten	Deutsche Version erscheint mit leicht entschärfter Gewaltdarstellung.				



Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Dreamcatcher
PC-Anforderung	Einsteiger (S. 61)
Anzahl der Spieler	1-16
Onlinefähig	☑
Langzeitmotivation	Hoch
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.painkillergame.com	

Vibration	☐	Lenkrad	☐	Lightgun	☐
Headset	☐	Tastatur	☑	Maus	☑
Multitap	☐	Speichern	jederzeit		
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch		
USK	18	Spieldauer	ca. 20 Std.		

Pro & Contra ▲	Vorzüglich gestaltete Areale
▲	Realistische Objekt- und Gegnerphysik
▼	Anspruchsloser Inhalt
▼	Wenige Waffen und Extras
Bild	Tolle Licht- und Nebeleffekte, detaillierte Gegnermodelle.
Ton	Großteils rockiger Soundtrack, gute deutsche Sprachausgabe.

GRAFIK 1–
SOUND 2+
WERTUNG 2+

Deckung suchen, umdrehen und ballern. Das Spielprinzip ähnelt dem von "Serious Sam", technisch schlägt "Painkiller (dt.)" den Klassiker.

VAN HELSING

Holen Sie den Knoblauch aus der Küche und spitzen Sie die Pflöcke – Graf Dracula flattert auf die Spielkonsolen.

▲ **GEHEIM:** Das Symbol im Hintergrund weist auf einen verborgenen Abschnitt hin, den Weg schießen Sie sich frei.

▲ **ALLES IM BLICK:** Die Kamera folgt Ihnen selbständig und hält das Geschehen die meiste Zeit über gut im Blickfeld.

▲ **TEUFLISCH:** Graf Dracula zeigt schließlich sein wahres Gesicht und verwandelt sich in einen riesigen Dämonen. Sie stellen sich dem geflügelten Ungeheuer in einem kreisrunden Saal. Schwere Bewaffnung erleichtert Ihnen die Begegnung erheblich.

▲ **POWER-UP:** Dieser Gegenstand aktiviert einen alternativen Nahkampfmodus.

▲ **FLATTERHAFT:** Auf dem Dach der führerlos dahinrasenden Kutsche prügeln Sie sich mit Draculas Bräuten.

Regisseur Stephen Sommers hat es sich scheinbar zur Aufgabe gemacht, alle bekannten Horrorfiguren in Actionfilmen zu verarbeiten. 1999 verblüffte er in "Die Mumie" die auf gruselige Schockeffekte gefassten Kinogänger mit knallharter Action, 2001 flimmerte "Die Rückkehr der Mumie" über die Leinwand und 2002 war der "Scorpion King" an der Reihe.

Und nun nimmt sich Sommers in "Van Helsing" mit Graf Dracula, Frankenstein (samt Monster) und dem Wolfsmenschen gleich das Who's who des Horrorfilms vor. Dank Entwicklerstudio Saffire dürfen wir nicht nur im Kino, sondern auch auf PlayStation2 und Xbox die Abenteuer des verwegenen Vampirjägers Van Helsing miterleben.

STORY: Da die Spielhandlung sehr eng mit dem Kinofilm verknüpft ist und zwischen den einzelnen Levels sogar Originalausschnitte die Handlung weitererzählen, wollen wir an dieser Stelle nicht viel verraten. Nur soweit: Vampirjäger Van Helsing wird im Auftrag eines geheimen Ordens im Vatikan ins tief verschneite Transsilvanien geschickt. Dort treiben Graf Dracula und seine Gefolgschaft ihr Unwesen und terrorisieren die Bevölkerung. Ausgerüstet mit einer dampfbetriebenen Schnellfeuerarmbrust (ein heißer Kandidat für die Wahl zum coolsten Ballermann 2004), zwei rotierenden Kreissägenblättern als Nahkampfwaffen und einem lässigen Schlapphut, der ihm auf dem Kopf festgewachsen scheint, stellt sich Van Helsing den Gefahren. Er legt sich nach und nach mit geflügelten Dämonen, Frankensteins Monster, mit dem buckligen Igor (der übrigens mit einer Art Raketenwerfer bewaffnet ist), einem Werwolf, Draculas Bräuten sowie Dracula himself an.

SPIEL: Wer nun ein Gruselabenteuer im Stil von "Resident Evil" erwartet, muss sich eines Besseren belehren lassen. Genau wie die Kinovorlage bietet auch das Spiel knallharte Action-Kost. Sie steuern Van Helsing in der Außenperspektive durch die detailgetreu nachgebauten Filmkulissen und ballern sich durch Unmengen an unvermittelt auftauchenden Monstern. Auferstandene Skelette, verschrumpelte Gnome, zum Leben erwachte Steinfiguren, ätherische Geister – alles was sich bewegt ist zum Abschuss freigegeben!

Besonders interessant wird die Frage, wie man die lebenden Toten in tote Tote verwandelt. In "Van Helsing" stehen Sie immer wieder vor der Entscheidung zwischen Fern- und Nahkampf. Aus sicherer Distanz greifen Sie – je nachdem, welche

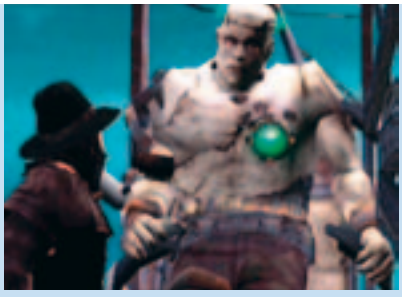
▲ **LICHT UND SCHATTEN:** Das Mündungsfeuer erhellt die Umgebung.

▲ **ROTES LEUCHTEN:** Mit dem Kletterhaken erreichen Sie die Leuchtglyphe.

▲ **FLINK:** Dank der automatischen Zielfunktion treffen Sie zuverlässig.

▲ **HAB' ICH DICH!** Hat ein Bossgegner Van Helsing in solch einem Klammergriff, ist erst mal Schluss mit eigenen Attacken. Erst wenn Sie eine Spezialfähigkeit freigeschaltet haben, können Sie auch in dieser misslichen Lage noch weiter ballern.

▲ **DAUERFEUER:** Sobald Sie das Gatling-MG gefunden haben, sind auch solche großen Gegner kein Problem mehr.



▲ **DICKER BROCKEN:** Frankensteins Monster guckt recht grimmig, ist aber eigentlich ein lieber Kerl.

Schießprügel Sie bereits gefunden haben – zu Schrotflinte, Schnellfeuerarmbrust (Van Helsings Markenzeichen), Gatling-MG bzw. zu einer wild blitzenden Energiewaffe. Ganz aufmerksame Spieler finden sogar noch eine Elefantenbüchse, die besonders hässliche Löcher macht.

Die Kämpfe laufen denkbar simpel ab: Sie wählen mit einer automatischen Zielfunktion den nächsten Gegner aus, ziehen den Abzug durch und versuchen, selbst ungeschoren davonzukommen. Mit jedem Schuss füllt sich ein kleiner blauer Balken. Diese "Angriffsenergie" können Sie bei Bedarf freisetzen, Van Helsing ballert in diesem alternativen Feuermodus dann wesentlich schneller und durchschlagender – aber leider auch nur für kurze Zeit.

Wem das nicht reicht, der stürzt sich in den Nahkampf. Mit einer rotierenden Sägeblatt-Klinge in jeder Hand machen Sie selbst dem faulsten Untoten den Garaus. Und auch der Nahkampf macht Spaß! Rolle links, Rolle vorwärts und dann eine schnelle Schlagkombination, bevor man wieder außer Reichweite springt. Das ist gut gelöst und auch für Einsteiger nach ein paar Versuchen zu schaffen. Später schaltet man Spezialangriffe bzw. Finishing-Moves frei, die noch mehr Abwechslung ins Spiel bringen.

Der bereits erwähnte Hut des Vampirjägers ist mehr als ein modisches Accessoire: Verliert Van Helsing das gute Stück, beeinflusst das zwar nicht den Spielverlauf, doch setzt es am Ende des Levels dafür eine kleine Rüge. Knobelfreunde kommen bei so viel Action naturgemäß etwas zu kurz. Doch zumindest hin und wieder gilt es, ein paar Schalterrätsel zu lösen oder Gegenstände aus dem Inventar an richtiger Stelle einzusetzen.

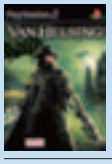
FAZIT: "Van Helsing" ist eine kurzweilige und technisch ausgereifte Action-Ballerei, die das Filmflair gut einfängt. Es macht einfach Spaß, sich wild ballernd durchs Level zu kämpfen. Die Kamera folgt dabei übrigens selbständig und kann nicht manuell nachjustiert werden. Das klappt ganz gut, nur manchmal beschlich uns ein leichtes Gefühl von Orientierungslosigkeit. Ebenso selten kommt es zu hässlichen Grafikrucklern. Das Spiel stottert dann ein oder zwei Sekunden lang, bevor es sich wieder fängt. Ansonsten läuft die durchaus gelungene Grafik aber gut spielbar dahin. "Van Helsing" ist eine der seltenen Kinoumsetzungen, die man sowohl Filmfans als auch Actionfreunden empfehlen kann und muss sich auch vor den Großen den Genres nicht verstecken. **TS**

TESTERGEBNIS

VAN HELSING

System	PC	PC	PS2	Xbox	GC	GC	
Erscheint			erhältlich	erhältlich			
Preis			55 Euro	55 Euro			

Zu beachten: Enthält Filmtrailer und Fotos aus dem Film als Bonusmaterial.



Genre	Action
Hersteller	VUIP
PC-Anforderung	–
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	niedrig
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
movies.uip.de/vanhelsing/	

Video Games Aktuell TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad	☐
Lightgun	☐	Headset	☐
Tastatur	☐	Maus	☐
Multitap	☐	Speichern	jederzeit
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch
USK	16	Spieldauer	ca. 10 Std.

Pro & Contra
▲ Für Fans des Films ein Muss
▲ Ballerorgien wirken nicht stupide
▼ Pro Gegner eine andere Strategie
▼ Kameraführung verwirrt manchmal

Bild: Seltene Ruckler stören den ansonsten hervorragenden Eindruck. **GRAFIK 2+**

Ton: Besonders die satten Waffensounds fallen positiv auf. **SOUND 2**

16 – Hervorragend für Jugendliche ab 16 Jahren geeignet! FSK ab 16 – usk

Hervorragende Ballerorgie für zwischendurch. Die Filmvorlage wurde super umgesetzt und zieht Spieler sofort in ihren Bann. **WERTUNG 2+**

PRO EVOLUTION SOCCER 3

Voller Spaß, halber Preis – danke Konami!

▲ **FINGERSPITZENGEFÜHL:** Entscheidet der Schiri Vorteil, erscheint ein Symbol.

▲ **SEITFALLZIEHER:** Akrobatisch legt sich der Engländer Scholes in die Luft und schießt das Leder als Aufsetzer ins Eck.

Konami senkt rechtzeitig zur Euro 2004 in Portugal den Preis für den super realistischen Vorzeige-Kick. Grafisch hat sich bei "PES 3" wenig Revolutionäres ereignet: Die Spieler erscheinen nur unwesentlich detaillierter. Dafür wirken die Animationen bei Grätschen, Schüssen oder Zweikämpfen deutlich realistischer. Das fantastische Spielgefühl basiert nach wie vor auf der hervorragenden Ballphysik und der einwandfreien Künstlichen Intelligenz.

Die Steuerung ist ebenso einfach wie vielfältig, neu ist ein Seitwärtsdribbeln per R2-Taste. Innovativ: Begeht der Spieler ein taktisches Foul im Mittelfeld, bleibt die Pfeife nun häufiger still – ein gelbes Symbol weist auf Anwendung der Vorteilsregel hin. Den sich oft wiederholenden Premiere-Kommentatoren Fuß und Küpper verbietet man besser den Mund – die meisten verbalen Doppelpässe gehen bei dem Duo daneben.

FAZIT: Perfekte Spielbarkeit, realistische Mitspieler-Intelligenz und taktische Tiefe sind einfach ungeschlagen. Dazu die gelungenen Animationen und die passenden Spielergeräusche. Also liebe Fußballfans: "PES 3" für 30 Euro, jetzt gibt es keine Ausrede mehr. Entweder endlich zugreifen oder sich als Anhänger von EAs "FIFA" outen. **AZ**

JETZT GÜNSTIGER! 30 EURO JETZT GÜNSTIGER!

TESTERGEBNIS

PRO EVOLUTION SOCCER 3

System	PC PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	erhältlich	erhältlich		
Preis	35 Euro	30 Euro		
Zu beachten	Die PC-Version gibt's bei einigen Händlern auch schon für 15 bis 20 Euro.			

Genre	Fußball
Hersteller	Konami
PC-Anforderung	Einsteiger (S. 61)
Anzahl der Spieler	1-8 (PC 4)
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	sehr hoch
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.konami-europe.de	

VIDEO GAMES AKTUELL TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad	☐
Lightgun	☐	Headset	☐
Tastatur	☑	Maus	☐
Multitap	☑	Speichern	nach jedem Spiel
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch
USK	frei	Spieldauer	unbegrenzt

Pro & Contra ▲	Überragend realistischer Fußball
▲	Unheimlich viele Steuerungsfinessen
▼	Unsäglich nerviger Kommentar
▼	Wenige Teams, fehlende Lizenzen
Bild	Atmosphärische Spielgrafik aber lasche Präsentation. — GRAFIK 2
Ton	Gute Soundeffekte (Pfostenklatscher!), desaströser Kommentar. — SOUND 3+
	Nach dem Spiel ist vor dem Spiel: Immer wieder startet man eine neue Partie, so überragend realistisch und spaßig ist dieser Titel! — WERTUNG 1

FORMEL EINS 2003

Die Formel 1 muss sparen. Sie auch?

▲ **DREHER:** Im Arcade-Modus wird gern mal über dem physischen Limit gefahren.

▲ **POSITIONSKÄMPFE:** Auch bei kompletttem Starterfeld vermittelt die unspektakuläre Grafik ein prima Geschwindigkeitsgefühl.

Wem die ewig rote Formel-1-Saison 2004 zu langweilig geworden ist, der kann die Rennen des zurückliegenden Jahres nun zum halben Preis nachspielen. Natürlich hält das erneuerte Qualifying-Reglement mit dem Einzelzeitfahren auch in Sonys alljährliches Königsklassen-Update Einzug. Ebenso neu: Die Konkurrenz leidet nun, wie Sie selbst, unter Ausfällen Marke schwäbischer Motorschaden oder abgerissener Flügel. Die 16 Grand-Prix-Strecken tauchen originalgetreu im Spiel auf. Sogar in die Steilkurve von Indianapolis dürfen Sie sich in Schräglage wagen. Leider verhalten sich die KI-gesteuerten Schumis und Montoyas weitaus dümmer als deren reale Vorbilder. So macht Ihr Heckflügel öfter mal unfreiwillige Bekanntschaft mit der Nase eines viel zu spät bremsenden Kontrahenten. Zudem scheinen die Streckenposten das Regelbuch verlegt zu haben – Stichwort "Blaue Flagge".

FAZIT: Lücken in der Regelkunde sowie die unfertige KI sind die größten Schwächen von "Formel Eins 2003". Trotzdem bekommt man für kleines Geld ein erstklassiges Formel-1-Spiel mit flüssiger Grafik und feinfühliger Steuerung. Auch das RTL-Kommentatorenpaar Heiko Wasser und Christian Danner weiß zu überzeugen. **AZ**

JETZT GÜNSTIGER! 30 EURO JETZT GÜNSTIGER!

TESTERGEBNIS

FORMEL EINS 2003

System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint		erhältlich		
Preis		30 Euro		
Zu beachten	Das unterstützte Logitech-Driving-Force-Lenkrad wird vereinzelt schon für weniger als 60 Euro angeboten.			

Genre	F1-Rennspiel
Hersteller	Sony
PC-Anforderung	–
Anzahl der Spieler	1-4
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	hoch
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.playstation.de	

VIDEO GAMES AKTUELL TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad	☑
Lightgun	☐	Headset	☐
Tastatur	☐	Maus	☐
Multitap	☐	Speichern	jederzeit
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch
USK	frei	Spieldauer	unbegrenzt

Pro & Contra ▲	Präzise Steuerung
▲	Gelungenes Schadensmodell
▼	Schwache Gegnerintelligenz
▼	Klare Regelschwächen
Bild	Ruckelfreie Grafik, starkes Kantenflimmern, 16:9. — GRAFIK 2–
Ton	Authentische Motorengeräusche, Surround-Sound. — SOUND 2
	Trotz vieler kleinerer Mängel und schwacher Gegner-KI gibt es derzeit kein PS2-Formel-1-Spiel, das aktueller, schneller und besser wäre. — WERTUNG 2

ENTER THE MATRIX

Die rote Pille kostet jetzt nur noch 30 Euro.

▲ **MITTEN INS HERZ:** Im Chateau, einem der schönsten Levels, pfählt Ghost Vampire.

▲ **WIE IM KINO:** Im Vorfeld von Enter the Matrix haben die Brüder Wachowski über eine Stunde neuer Filmszenen gedreht.

Pünktlich zum Kinostart von "Matrix Reloaded" im Mai 2003 erschienen, stürmte das bisher einzige Spiel zur Sci-Fi-Trilogie der Brüder Wachowski in Windeseile die Charts. Jetzt folgt die Wiederauflage in der Platinum-Reihe.

In "Enter the Matrix" erleben Sie eine Rahmenhandlung zur Story von "Matrix Reloaded", wobei die Ereignisse in den dritten Film münden. Morpheus, Neo und die anderen kommen nur am Rande vor, im Mittelpunkt stehen Morpheus' Ex-Liebschaft Niobe und Ghost. Abhängig vom gewählten Charakter spielt man unterschiedliche Levels, so kämpft z.B. nur Ghost gegen seine Schwester Trinity, während nur Niobe im Inneren eines Flugzeuges mit einem Agenten aneinander gerät. Die zwölf Spielabschnitte sind alle geradlinig, so dass Sie sich voll auf harte Fights und Schusswechsel konzentrieren können.

FAZIT: Mit 60 Minuten Filmszenen, mit dem Original-Soundtrack und äußerst cooler Kampfaction werden "Matrix"-Fans gut bedient. Allerdings wirkt "Enter the Matrix" unfertig. Grafikfehler, nervige Szenen und hingeschluderte Levels sind an der Tagesordnung. Man muss also schon ein gewisses Maß an Toleranz mitbringen, um in dieser Matrix glücklich zu werden. **SZ**

JETZT GÜNSTIGER! 30 EURO JETZT GÜNSTIGER!

TESTERGEBNIS

ENTER THE MATRIX

System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	erhältlich	erhältlich	erhältlich	erhältlich
Preis	30 Euro	30 Euro	30 Euro	30 Euro

Zu beachten: Größere Unterschiede zwischen den Versionen gibt es nicht. Maus/Tastatur-Unterstützung nur beim PC-Spiel.

Genre	Action
Hersteller	Atari
PC-Anforderung	Einsteiger (S. 61)
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	niedrig
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.enterthematrixgame.de	

VIDEO GAMES AKTUELL TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad	☐
Lightgun	☐	Headset	☐
Tastatur	☑	Maus	☑
Multitap	☑	Speichern	nach Level
Texte	deutsch	Sprachausgabe	englisch
USK	16	Spieldauer	ca. 8 Std.

Pro & Contra
- ▲ Coole Matrix-Atmosphäre
- ▲ Spektakuläre Fights
- ▼ Viele Detailfehler, wirkt unfertig
- ▼ Altbackene Optik

Bild: Verwischeffekt bei Zeitlupe, karge Umgebungsgrafik, kein 16:9-Modus. **3+ GRAFIK**

Ton: Musikübergänge unsauber, nur englische Stimmen, kein Raumklang. **2+ SOUND**

16 USK

Für 30 Euro schaut man über die vielen Mängel etwas leichter hinweg und freut sich an intensiver "Matrix"-Atmosphäre und coolen Fights.

WERTUNG 2

GÜNSTIGE BUDGET-HIGHLIGHTS

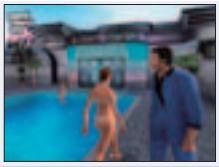
Jeden Monat erscheinen viele Hits für PC, PS2, XBox und GameCube zum attraktiven Sparpreis. VGA hat für Sie die Interessantesten zusammengetragen. Aufgelistet sind nur die Systeme, für die das Spiel günstig zu haben ist.

Titel	System	Genre	Preis	Fazit	Note
Baphomets Fluch: Der schlafende Drache	PS2	Adventure	20 Euro	Spannendes Abenteuer mit kniffligen Rätseln.	2+
Breath of Fire: Dragonquarter	PS2	Rollenspiel	30 Euro	Knuffiges Rollenspiel mit schöner Comic-Grafik.	3
Conan	PC	Action	20 Euro	Einmal wie Arnie die bösen Schergen verkloppen.	3+
Dino Crisis 3	Xbox	Action-Adv.	30 Euro	Dinojagd im All – leider ist die Kamera zu hektisch.	4+
PES 3	PS2	Fußball	30 Euro	Verpassen Sie nicht den PlayStation2-Fußball-Kaiser.	1
Prince of Persia	PS2	Action-Adv.	40 Euro	Actiongeladenes Abenteuer aus Tausendundeiner Nacht.	1
Rainbow Six 3	Xbox	Taktik-Shooter	45 Euro	Kult-Shooter mit genialem Off– und Online-Modus.	1-
Rainbow Six 3 Ravenshield Gold Edition	Xbox	Taktik-Shooter	35 Euro	Das Grundspiel mit allen Add-ons in einer Packung.	2+
Red Faction 2	PC	Ego-Shooter	10 Euro	Düsterer Sci-Fi-Shooter mit netter Grafik.	2+
Smugglers Run 2	PS2	Renn/Action	20 Euro	Rasante Schmuggler–Jagd durch weitläufiges Gelände.	2+
Splinter Cell	PC	Action-Adv.	15 Euro	Sam Fisher schleicht jetzt zum Megasparpreis.	1
Sudden Strike 2	PC	Strategie	10 Euro	Realistischer Strategie-Hit jetzt zum Sparpreis.	2+
Tactical Ops	PC	Taktik-Shooter	15 Euro	Den "Counter Strike"-Konkurrenten gibt's zum Sparpreis.	3
Tempel des elementaren Bösen	PC	Rollenspiel	15 Euro	"Diablo"-Klon mit netter Grafik und schönen Effekten.	2
Terminator 3	PS2	Action	20 Euro	Jetzt günstiger, aber leider noch immer nicht besser.	4+
Viewtiful Joe	GC	Action	45 Euro	Vermöbeln Sie die bösen Gegner-Horden in Zeitlupe.	2-
V-Rally 3	PC	Rennspiel	10 Euro	Rennspiel mit schöner Optik und gutem Fahrverhalten.	2
V-Rally 3	PS2	Rennspiel	20 Euro	Jetzt auch für die PlayStation2 günstiger zu haben.	2
XIII	GC	Ego-Shooter	30 Euro	Spannender Ego-Shooter im schicken Comic-Gewand.	1-

VGA BESTENLISTE

TOPSPIELE

ACTION



GTA: VICE CITY (DT.)
TAKE 2 — PC, PS2 — 1

MAX PAYNE 2
TAKE 2 — PC, PS2, XBOX — 1-

HITMAN: CONTRACTS
EIDOS — PC, PS2, XBOX — 1-

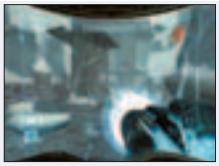
EGO-SHOOTER

FAR CRY (DT.)
UBISOFT — PC — 1

UNREAL TOURNAMENT 2004
ATARI — PC — 1

HALO
MICROSOFT — PC, XBOX — 1

ACTION-ADVENTURE



METROID PRIME
NINTENDO — GC — 1

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW
UBISOFT — PC, PS2, XBOX, GC — 1

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE
KONAMI — PC, PS2, XBOX — 1

HORROR-ADVENTURE

SILENT HILL 3
KONAMI — PC, PS2 — 1

RESIDENT EVIL ZERO
CAPCOM — GC — 1-

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE
EIDOS — PS2, XBOX, GC — 1-

ACTION

Die Action-Sparte ist qualitativ und quantitativ so stark besetzt wie kaum ein anderes Genre. Hier dürfen Sie aus dem Vollen schöpfen.

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
Battlefield 1942	PC	Ego-Shooter	1	6/2003
Battlefield Vietnam	PC	Taktik-Shooter	1	5/2004
Call of Duty	PC	Ego-Shooter	1	12/2003
Castlevania	PS2	Action	1-	3/2004
Freedom Fighters	PC, PS2, XBOX, GC	Action	1-	10/2003
Grand Theft Auto: Vice City (dt.)	PC, PS2, XBOX	Action	1	8/2003
Far Cry (dt.)	PC	Ego-Shooter	1	5/2004
Halo	PC, XBOX	Ego-Shooter	1	6/2003
Hitman: Contracts	PC, PS2, XBOX	Stealth-Action	1-	6/2004
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	PC, PS2, XBOX	Action	1-	12/2003
Medal of Honor: Frontline	PS2, XBOX, GC	Ego-Shooter	1	6/2003
Panzer Dragoon Orta	XBOX	Shoot'em-Up	1-	6/2003
Planetside	PC	Ego-Shooter	1	8/2003
Rainbow Six 3	XBOX	Taktik-Shooter	1-	1/2004
Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy	PC, XBOX	Ego-Shooter	1	11/2003
TimeSplitters 2	PS2, XBOX, GC	Ego-Shooter	1	6/2003
Tron 2.0	PC	Action	1-	11/2003
True Crime: Streets of LA	PC, PS2, XBOX, GC	Action	1-	12/2003
Unreal Tournament 2004	PC	Ego-Shooter	1	5/2004
XIII	PC, PS2, XBOX, GC	Ego-Shooter	1-	4/2004
WERTUNG "GUT"				
Ghost Recon: Jungle Storm	PS2	Taktik-Shooter	2+	5/2004
Painkiller (dt.)	PC, XBOX	Ego-Shooter	2+	6/2004
Socom 2: U.S. Navy Seals	PC, PS2, XBOX	Taktik-Shooter	2+	4/2004
Van Helsing	PS2, XBOX	Action	2+	6/2004
Transformers	PC, PS2, XBOX	Action	2+	6/2004

ACTION-ADVENTURE

Actionreich und finster sind die Spiele aus dem Bereich Action- und Horror-Adventure. Besonders stark zeigen sich hier die Konsolen.

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
Beyond Good & Evil	PC, PS2, XBOX, GC	Action-Adventure	1-	1/2004
Eternal Darkness: Sanity's Requiem	GC	Action-Adventure	1	6/2003
Legacy of Kain: Defiance	PS2, XBOX, GC	Horror-Adventure	1-	3/2004
Mafia	PC, PS2	Action-Adventure	1	6/2003
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	PS2	Action-Adventure	1	11/2003
Metal Gear Solid 2: Substance	PC, PS2, XBOX	Action-Adventure	1	6/2003
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	GC	Action-Adventure	1-	4/2004
Metroid Prime	GC	Action-Adventure	1	6/2003
Onimusha 2: Samurai's Destiny	PS2	Action-Adventure	1-	6/2003
Prince of Persia: The Sands of Time	PC, PS2, XBOX, GC	Action-Adventure	1-	12/2003
Resident Evil	GC	Horror-Adventure	1-	6/2003
Resident Evil: Zero	GC	Horror-Adventure	1-	6/2003
Silent Hill 3	PC, PS2	Horror-Adventure	1	6/2003
Splinter Cell	PC, PS2, XBOX, GC	Action-Adventure	1	6/2003
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	PC, PS2, XBOX, GC	Action-Adventure	1	5/2004
The Legend of Zelda: The Wind Waker	GC	Action-Adventure	1	6/2003

Rot hinterlegte Spiele sind neu in der Bestenliste.

DIE BESTEN TESTS DER VERGANGENEN MONATE NACH GENRES GEORDNET.

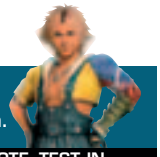
SO FINDEN SIE SCHNELL DAS PASSENDE SPIEL.

RENNSPIELE

Egal ob nun nervenaufreibende Verfolgungsjagden oder der sportliche Wettstreit eines F1-Rennens: Hier finden Sie das richtige Spiel.

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
Colin McRae Rally 4	PC PS2 XBOX GC	Offroad-Rennspiel	1	10/2003
DTM Race Driver 2	PC XBOX	Rennsimulation	1	5/2004
F-Zero GX	GC	Action-Rennspiel	1-	12/2003
F1 2002	PC PS2 XBOX GC	Formel1-Rennspiel	1-	6/2003
Gran Turismo 3: A-spec	PS2	Rennsimulation	1	6/2003
Grand Prix 4	PC	Formel1-Rennspiel	1-	6/2003
Nascar Racing 2003 Season	PC	Rennsimulation	1-	6/2003
Need for Speed: Underground	PC PS2 XBOX GC	Action-Rennspiel	1	12/2003
Project Gotham Racing 2	XBOX	Rennsimulation	1	1/2004
RalliSport Challenge 2	XBOX	Offroad-Rennspiel	1	6/2004
WRC 3	PS2	Offroad-Rennspiel	1-	1/2004
WERTUNG "GUT"				
Burnout 2	PS2 XBOX GC	Action-Rennspiel	2+	11/2003
DTM Race Driver Director's Cut	PC XBOX	Rennsimulation	2+	6/2003
Formel Eins 2003	PS2	Formel1-Rennspiel	2	8/2003
Grand Prix Challenge	PC PS2	Formel1-Rennspiel	2	6/2003
Gran Turismo 4: Prologue	PS2	Rennsimulation	2+	5/2004
Mario Kart Double Dash!!	GC	Action-Rennspiel	2+	12/2003
Midnight Club 2	PC PS2 XBOX	Action-Rennspiel	2	6/2003
Moto GP 2	PC XBOX	Rennsimulation	2	6/2003
MTX: Mototrax	PS2 XBOX	Offroad-Rennspiel	2+	5/2004
MX Unleashed	PS2 XBOX	Offroad-Rennspiel	2+	5/2004
Need For Speed: Hot Pursuit 2	PC PS2 XBOX GC	Action-Rennspiel	2+	6/2003
Splashdown 2: Rides Gone Wild	PS2	Action-Rennspiel	2+	11/2003
Wipeout Fusion	PS2	Action-Rennspiel	2+	6/2003
World Racing	PC PS2 XBOX GC	Rennsimulation	2	10/2003

ROLLENSPIELE



Wer gerne mit magischen Zweihändern in dunklen Höhlen mächtige Drachen niederstreckt, der findet bei den Rollenspielen seinen Favoriten.

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
Baldur's Gate 2	PC	Rollenspiel	1	6/2003
Champions of Norrath	PS2	Action-Rollenspiel	1-	5/2004
Diablo 2	PC	Rollenspiel	1-	6/2003
Final Fantasy X	PS2	Rollenspiel	1-	6/2003
Flucht von Monkey Island	PC PS2	Adventure	1-	6/2003
Morrowind	PC XBOX	Rollenspiel	1-	6/2003
Phantasy Star Online Episode I & II	XBOX GC	Online-Rollenspiel	1-	8/2003
Sacred	PC	Action-Rollenspiel	1-	3/2004
Star Wars Knights of the old Republic	PC XBOX	Rollenspiel	1	10/2003
WERTUNG "GUT"				
Baldur's Gate: Dark Alliance 2	PS2 XBOX	Rollenspiel	2	1/2004
Baphomets Fluch 3: Der schlafende Drache	PC PS2 XBOX	Adventure	2+	1/2004
Dark Chronicle	PS2	Rollenspiel	2+	10/2003
Everquest Online Adventures	PS2	Online-Rollenspiel	2	2/2004
Fallout: Brotherhood of Steel	PS2 XBOX	Rollenspiel	2	2/2004
Final Fantasy X-2	PS2	Rollenspiel	2+	3/2004

TOPSPIELE

ACTION-RENNSPIEL

NEED FOR SPEED UNDERGROUND
1 | ELECTRONIC ARTS | PC PS2 XBOX GC

F-ZERO GX
1- | NINTENDO | GC

BURNOUT 2
2+ | ACCLAIM | PS2 XBOX GC

RENNSIMULATION

DTM RACE DRIVER 2
1 | CODEMASTERS | PC XBOX

GRAN TURISMO 3: A-SPEC
1 | SONY | PS2

NASCAR RACING 2003 SEASON
1- | VIVENDI | PC

OFFROAD

COLIN MCRAE RALLY 4
1 | CODEMASTERS | PC PS2 XBOX

RALLISPORT CHALLENGE 2
1 | MICROSOFT | XBOX

WRC 3
1- | SONY | PS2

ROLLENSPIEL

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REP.
1 | LUCAS ARTS | PC XBOX

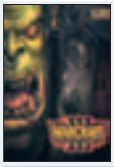
BALDUR'S GATE 2
1 | INTERPLAY | PC

CHAMPIONS OF NORRATH
1- | UBISOFT | PS2

VGA BESTENLISTE

TOPSPIELE

STRATEGIE



WARCRAFT 3
VIVENDI — PC — 1

SPELLFORCE
JOWOOD — PC — 1

C&C GENERÄLE: STUNDE NULL
ELECTRONIC ARTS — PC — 1-

SIMULATION

FALCON 4.0
HASBRO — PC — 1-

IL-2 FORGOTTEN BATTLES
UBISOFT — PC — 1-

DIE SIMS BRECHEN AUS
ELECTRONIC ARTS — PS2, XBOX, GC — 1-

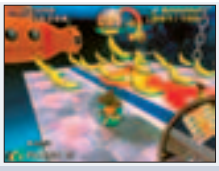
BEAT'EM-UP

SOUL CALIBUR 2
EA/NINTENDO — PS2, XBOX, GC — 1

VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION
SONY — PS2 — 1

DEAD OR ALIVE 3
MICROSOFT — XBOX — 1-

GESCHICKLICHKEIT



SUPER MONKEY BALL
SEGA — GC — 2

FREQUENCY
CAPCOM — PS2 — 2

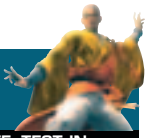
HARRY POTTER QUIDDITCH-WM
ELECTRONIC ARTS — PC, PS2, XBOX, GC — 2

STRATEGIE/SIMULATION

Dank Maussteuerung, Festplattenunterstützung und hochauflösender Grafik sind Strategiespiele die Domäne der PCs.

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
Age of Mythology	PC	Echtzeit-Strategie	1	6/2003
Anno 1503	PC	Aufbau-Strategie	1-	6/2003
C&C Generäle: Stunde Null	PC	Echtzeit-Strategie	1-	12/2003
Civilization 3	PC	Runden-Strategie	1	6/2003
Die Sims brechen aus	PS2, XBOX, GC	Simulation	1-	1/2004
Eurofighter Typhoon	PC	Flug-Simulation	1-	6/2003
Falcon 4.0	PC	Flug-Simulation	1-	6/2003
IL-2 Forgotten Battles	PC	Flug-Simulation	1-	8/2003
Pikmin	GC	Echtzeit-Strategie	1-	6/2003
Spellforce: The Order of Dawn	PC	Echtzeit-Strategie	1	1/2004
Warcraft 3	PC	Aufbau-Strategie	1	6/2003
WERTUNG "GUT"				
Castlestrike	PC	Echtzeit-Strategie	2+	3/2004
Dynasty Tactics 2	PS2	Runden-Strategie	2	2/2004
Empires die Neuzeit	PC	Echtzeit-Strategie	2+	12/2003
Fußballmanager 2004	PC, PS2, XBOX	Fußball-Manager	2	1/2004
Goblin Commander	PS2, XBOX, GC	Echtzeit-Strategie	2	5/2004
Harvest Moon	GC	Simulation	2+	5/2004
Lock On	PC	Flug-Simulation	2	2/2004
Port Royale 2	PC	Echtzeit-Strategie	2+	6/2004

BEAT'EM-UP



Nur auf den Konsolen – und auf der PlayStation2 im Speziellen – findet der Prügelfan genügend Auswahl für gepflegte Kämpfe Mann gegen Mann.

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
Dead or Alive 2	PS2	Beat'em-Up	1-	6/2003
Dead or Alive 3	XBOX	Beat'em-Up	1-	6/2003
Soul Calibur 2	PS2, XBOX, GC	Beat'em-Up	1	10/2003
Tekken 4	PS2	Beat'em-Up	1-	6/2003
Virtua Fighter 4 Evolution	PS2	Beat'em-Up	1	8/2003
WERTUNG "GUT"				
Def Jam Vendetta	PS2, GC	Wrestling	2+	8/2003
Mortal Kombat: Deadly Alliance	PS2, XBOX, GC	Beat'em-Up	2+	6/2003
Super Smash Bros. Melee	GC	Beat'em-Up	2+	6/2003
WWE Smackdown! Here comes the Pain!	PC	Wrestling	2+	1/2004

GESCHICKLICHKEIT/DENKSPIEL

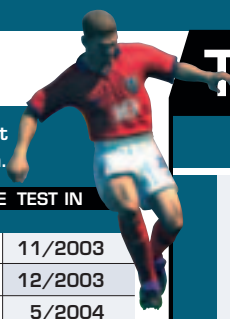
Wer gerne alleine oder in lustiger Runde seine Fingerfertigkeit unter Beweis stellt, wird bei der folgenden Auswahl fündig:

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "GUT"				
Dancing Stage Fever	PS2	Tanzspiel	2	2/2004
Dog's Life	PS2	Geschicklichkeit	2	12/2003
Frequency	PS2	Musikspiel	2	6/2003
Harry Potter Quidditch-WM	PC, PS2, XBOX, GC	Geschicklichkeit	2	1/2004
Super Bust-a-Move 2	GC	Geschicklichkeit	2	11/2003
Super Monkey Ball	GC	Geschicklichkeit	2	6/2003
You dont't know Jack 4	PC	Denkspiel	2	11/2003

Rot hinterlegte Spiele sind neu in der Bestenliste.

DIE BESTEN TESTS DER VERGANGENEN MONATE NACH GENRES GEORDNET. SO FINDEN SIE SCHNELL DAS PASSENDE SPIEL.

SPORT



Egal ob Fußball, Golf, Tennis oder American Sports. Das Sport-Genre bietet von knallharten Simulationen bis hin zu witzigen Fun-Versionen viele Facetten.

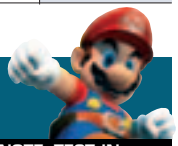
TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
ESPN NFL Football	PC PS2 XBOX GC	American Football	1	11/2003
ESPN NHL Hockey	PC PS2 XBOX GC	Eishockey	1-	12/2003
Fight Night 2004	PC PS2 XBOX GC	Boxen	1-	5/2004
Madden NFL 2004	PC PS2 XBOX GC	American Football	1	10/2003
NHL 2004	PC PS2 XBOX GC	Eishockey	1-	12/2003
Pro Evolution Soccer 3	PC PS2 XBOX GC	Fußball	1	11/2003
Tiger Woods PGA Tour 2003	PC PS2 XBOX GC	Golf	1-	6/2003
Top Spin	PC PS2 XBOX GC	Tennis	1	1/2004
WERTUNG "GUT"				
All-Star Baseball 2004	PC PS2 XBOX GC	Baseball	2	6/2003
Anstoß Action	PC PS2 XBOX GC	Fußball	2	6/2003
Beach Spikers	PC PS2 XBOX GC	Volleyball	2+	6/2003
ESPN NBA Basketball	PC PS2 XBOX GC	Basketball	2+	11/2003
FIFA Football 2004	PC PS2 XBOX GC	Fußball	2	12/2003
Links 2004	PC PS2 XBOX GC	Golf	2	6/2003
NBA Live 2004	PC PS2 XBOX GC	Basketball	2+	12/2003
NBA Street Vol.2	PC PS2 XBOX GC	Basketball	2+	6/2003
RTL Skispringen 2004	PC PS2 XBOX GC	Wintersport	2	12/2003
TIF: This Is Football 2004	PC PS2 XBOX GC	Fußball	2-	5/2004
Virtua Tennis 2	PC PS2 XBOX GC	Tennis	2+	6/2003

TRENDSPORT

Nicht nur bei der jungen Generation sind Skateboards, Snowboards und Inliner beliebt. Selbst ältere Zocker haben Spaß mit Tony Hawk und Co.

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
Aggressive Inline	PC PS2 XBOX GC	Inline	1-	6/2003
Jet Set Radio Future	PC PS2 XBOX GC	Inline	1-	6/2003
SSX 3	PC PS2 XBOX GC	Snowboard	1	12/2003
Tony Hawk's Pro Skater 4	PC PS2 XBOX GC	Skateboard	1	6/2003
Tony Hawk's Underground	PC PS2 XBOX GC	Skateboard	1	12/2003
WERTUNG "GUT"				
1080° Avalanche	PC PS2 XBOX GC	Snowboard	2+	1/2004
Airblade	PC PS2 XBOX GC	Skateboard	2	6/2003
Amped 2	PC PS2 XBOX GC	Snowboard	2+	12/2003
Disney's: Extreme Skate Adventure	PC PS2 XBOX GC	Skateboard	2+	11/2003

JUMP'N'RUN



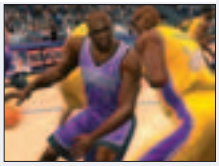
Das klassische Jump'n'Run-Genre ist zwar langsam am Aussterben, doch noch immer gibt es echte Highlights für alle Konsolen.

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
Jak & Daxter: The Precursor Legacy	PC PS2 XBOX GC	Jump'n'Run	1	6/2003
Jak 2: Renegade	PC PS2 XBOX GC	Jump'n'Run	1-	11/2003
Kya: Dark Lineage	PC PS2 XBOX GC	Jump'n'Run	1-	1/2004
Ratchet & Clank 2	PC PS2 XBOX GC	Jump'n'Run	1	1/2004
Rayman 3: Hoodlum Havoc	PC PS2 XBOX GC	Jump'n'Run	1-	6/2003
Sly Raccoon	PC PS2 XBOX GC	Jump'n'Run	1-	6/2003
Super Mario Sunshine	PC PS2 XBOX GC	Jump'n'Run	1-	6/2003

Rot hinterlegte Spiele sind neu in der Bestenliste.

TOPSPIELE

BASKETBALL



ESPN NBA BASKETBALL
2+ | SEGA | PC PS2 XBOX GC

NBA LIVE 2004
2+ | ELECTRONIC ARTS | PC PS2 XBOX GC

NBA STREET VOL.2
2+ | ELECTRONIC ARTS | PC PS2 XBOX GC

FUSSBALL

PRO EVOLUTION SOCCER 3
1 | KONAMI | PC PS2 XBOX GC

ANSTOSS ACTION
1- | ASCARON | PC PS2 XBOX GC

FIFA FOOTBALL 2004
2 | ELECTRONIC ARTS | PC PS2 XBOX GC

TRENDSPORT

TONY HAWK'S UNDERGROUND
1 | ACTIVISION | PC PS2 XBOX GC

SSX 3
1 | ELECTRONIC ARTS | PC PS2 XBOX GC

JET SET RADIO FUTURE
1- | SEGA | PC PS2 XBOX GC

JUMP'N'RUN

RATCHET & CLANK 2
1 | SONY | PC PS2 XBOX GC

JAK 2: RENEGADE
1- | SONY | PC PS2 XBOX GC

SUPER MARIO SUNSHINE
1- | NINTENDO | PC PS2 XBOX GC

AKTUELLE HARDWARE

HARDWARE-TICKER

SICHERHEITSSCHRAUBEN VON ENERMAX
Enermax, Spezialist für Netzteile, bringt ein Sicherheitsschraubenset auf den Markt. Damit verhindern Sie, dass Ihnen auf Netzwerkpartys Ihre wertvolle Grafikkarte aus dem Rechner ausgebaut wird. +++

SCHWEIZER MESSER MIT USB-STICK
Ab sofort bietet die Schweizer Firma Victorinox ein Messer mit integriertem 64-MB-Memory-Stick an. +++

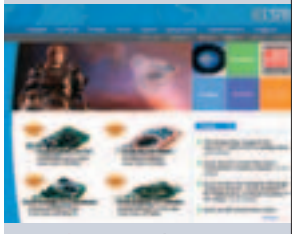
▲ **PRAKTISCH:** Das Messer gibt es jetzt mit USB-Stick.

NEUES SERIAL-ATA-PROTOKOLL
Die Serial ATA Working Group verabschiedet den Serial-ATA-II-Standard. Damit sind rekordverdächtige Übertragungsraten von 300 MB pro Sekunde möglich. +++

BLUE-RAY-DISC AUS PAPIER
Sony zeigte auf einer Präsentation eine Blue-Ray-Disc mit einem Fassungsvermögen von 25 GB. Der Clou: Das Medium besteht zu 50 Prozent aus Papier. +++

ATI'S NÄCHSTE GRAFIKKARTEN-GENERATION
Ersten Insider-Infos nach wird Ati's nächste Grafikchip-Generation zwölf Pixel-Pipelines besitzen und weiterhin mit der Pixel-Shader-Software 2.0 arbeiten. Dafür soll der Chip aber deutlich schneller arbeiten als die Modelle der Konkurrenz. +++

ELSA TECHNOLOGY INC.
Sowohl die ELSA AG als auch die Neue ELSA mussten wegen Zahlungsunfähigkeit ihre Pforten schließen. Nun eröffnet eine Firma mit dem Namen ELSA Technology Inc. ihre Europazentrale in Aachen. Bislang werden auf der Homepage www.elsa.de lediglich einige Grafikkarten angeboten. +++



▲ **ELSA:** Erste Grafikkarten-Modelle auf www.elsa.de.

BIGBEN AUDIO OPTICAL SWITCH BOX

Ihr Heimkino-Verstärker hat nur einen optischen Digitaleingang, Sie würden aber gerne DVD-Player, PS2 und Xbox anschließen? Für diesen Fall hat Bigben Interactive die richtige Lösung. Mit der Audio Optical Switch Box können bis zu drei Geräte an einem optischen Digitaleingang betrieben werden.

Sie stecken einfach die Digitalkabel Ihrer Geräte in die kleine Verteilerbox und verbinden den Ausgang mit dem Verstärker. Über einen Drehschalter bestimmen Sie, welches Gerät gerade digitale Daten zum Verstärker senden soll.

▼ **FUTURISTISCH:** Diese kleine Box verteilt optische Signale.

HARDWARE
AUDIO OPTICAL SWITCH BOX

System	PC PS2 XBOX GC
Hersteller	Bigben Interactive
Preis	10 Euro
Verarbeitung	★★★★★
Ergonomie	★★★★☆
GESAMT	1–

Endlich lassen sich alle Ihre Geräte an einem optischen Anschluss betreiben.

GEWINNEN MIT ATARI

Auch in diesem Monat verlosen Atari und Videogames Aktuell tolle Spiele und Hardware im Wert von rund 1000 Euro. Was müssen Sie dafür tun? Reichlich wenig: Schicken Sie uns einfach eine Postkarte mit dem Kennwort "Transformers". Mit etwas Glück sind auch Sie unter den Gewinnern.

HAUPTGEWINN MAI 2004:
Eine Konsole nach Wahl (PS2, Xbox, GC, GBA)

10x "Transformers" für PlayStation2
10x je ein "Transformers"-T-Shirt
5x "Transformers"-Spielzeug

■ **Teilnahme per Postkarte:**
Schnappen Sie sich einfach eine frankierte Postkarte und schicken Sie diese an folgende Adresse:

CyPress GmbH • Red. VGA
Kennwort: TRANSFORMERS
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

Einsendeschluss: 18.06.2004. Mitarbeiter von Atari und CyPress dürfen nicht teilnehmen. Eine Barauszahlung der Gewinne ist nicht möglich. Die Gewinner werden von uns benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

EYETOY-KAMERA AUCH EINZELN

Seit Ende April ist Sonys EyeToy-Kamera auch einzeln erhältlich. Statt 60 zahlen Sie nur noch 40 Euro. Dafür müssen Sie aber auf die "Play"-Spiele verzichten. Der Einzelverkauf macht durchaus Sinn: Bald kommt mit EAs "Harry Potter und der Gefangene von Askaban" der erste Titel eines Fremdanbieters auf den Markt, der die EyeToy-Funktionen in zahlreichen Minispielen unterstützt.

HARDWARE
EYETOY STANDALONE

System	PS2
Hersteller	Sony
Preis	ca. 40 Euro

Endlich einzeln zu haben – jetzt können die Spiele der Drittehersteller kommen!

ONLINEKOSTEN-CHECK

IN DIESER TABELLE FINDEN SIE JEDEN MONAT DIE EMPFEHLENSWERTESTEN ONLINE-TARIFE*.

Anbieter	Tarifname	Geschwindigkeit up/down	Monatlicher Grundpreis	Einmalige Anmeldegebühr	Voraussetzung	Volumen-Begrenzung
SURFINO www.surfino.com	TimeFlat-rate	128/1024kbit/s	0,00 Euro	9,90 Euro	Vorhandener T-DSL-Anschluss**	500MB/ Monat
PREISE-ABC www.preise-abc.de	Euro Free Volumen	128/1024kbit/s	0,00 Euro	keine	Vorhandener T-DSL-Anschluss**	1000MB/ Monat
TLINK www.t-link.de	Gamersfl.	128/1024kbit/s	11,80 Euro	keine	Vorhandener T-DSL-Anschluss**	Keine Volumenbegrenzung
TISCALI www.tiscali.de	DSL Flat Classic	128/1024kbit/s	15,90 Euro	keine	Vorhandener T-DSL-Anschluss**	Keine Volumenbegrenzung
TELECOM www.mgm-telecom.com	Highspeed DSL 768	128/1024kbit/s	18,99 Euro	keine	Vorhandener T-DSL-Anschluss**	Keine Volumenbegrenzung

* Preisänderungen nach Drucklegung und Irrtümer bleiben vorbehalten.
** Die monatliche Grundgebühr für einen T-DSL-Anschluss variiert je nach Art des Telefonanschlusses zwischen 12,99 Euro und 24,99 Euro. Die Neueinrichtung eines Anschlusses bei T-Online kostet einmalig 99,95 Euro.

Nützliches, Ausgefallenes, Innovatives oder auch Enttäuschendes: Wir stellen Ihnen Produkte für jede Plattform und jeden Geldbeutel vor.

GEFORCE 6800 ULTRA

▲ **SCHÖN:** Nur Nvidias Grafikkarte kann so etwas darstellen.

Überraschung: Nvidias neue Grafikkarten-Generation mit dem Codenamen NV40 wird derzeit bereits in großen Stückzahlen gefertigt und dürfte Ende Mai im Fachhandel sein. Wieder wird es verschiedene Versionen geben. Uns liegen derzeit jedoch nur die Daten der hochpreisigen Ultra-Variante vor. Der mit 0,13 µm gefertigte Grafikchip arbeitet bei der Geforce 6800 Ultra mit einer Taktfrequenz von 400 MHz und einem Speichertakt von 1100 MHz. Die Pixelpipelines wurden im Vergleich zum Vorgänger (Geforce 5950 Ultra) von acht auf 16 Stück verdoppelt und die Pixel-Shader von Version 2.0 auf 3.0 aktualisiert. An der Platine der Grafikkarte sind nun zwei zusätzliche Stromanschlüsse – Ihr Rechner sollte also ein ausreichend starkes Netzteil aufweisen.

Weniger überrascht hat uns die Dimension des aufgeschraubten Kühlers. Zwar begnügt sich Nvidias Referenzdesign mit einem relativ kompakten Gebläse, viele Dritthersteller greifen aber lieber zu einer klobigeren Variante, die den nächstgelegenen Steckkarten-Slot belegen dürfte. Anhand eines Testmusters werden wir in der nächsten Ausgabe der Videogames Aktuell erste Leistungstests durchführen. Spätestens dann können wir Ihnen sagen, ob sich die Anschaffung lohnt.

► **BRANDNEU:** Nvidias Grafikkarte ist das modernste Modell auf dem Markt.

HARDWARE
GEFORCE 6800 ULTRA

System	PC
Hersteller	Nvidia
Preis	ca. 550 Euro

Ist die Geforce 6800 Ultra die schnellste Grafikkarte? Bald wissen wir mehr.

4GAMERS XS-PAD CLEAR

Einen wirklich vorbildlich verarbeiteten Controller von Bigben Interactive haben wir in diesem Monat getestet. Das von 4gamers gefertigte XS-Pad ist beinahe baugleich mit dem Original-S-Controller. Lediglich die Back- und Start-Tasten sind mittig auf dem durchsichtigen Gehäuse angeordnet. Zudem verfügen die beiden Griff-Hörnchen über gerippte Gummieinsätze. Die Druckpunkte der Tasten sind sehr angenehm und die Analog-Sticks haben genau den richtigen Federwiderstand.

Die digitale Steuerwanne des Controllers erscheint uns sogar noch einen Tick hochwertiger als die des Original-Pads von Microsoft. Wer eine günstigere und dennoch hochwertig verarbeitete Alternative zum Original-Xbox-Controller sucht, kann bedenkenlos zugreifen.

HARDWARE
4GAMERS XS-PAD CLEAR

System	PC, Xbox
Hersteller	Bigben Interactive
Preis	20 Euro
Verarbeitung	★★★★★
Ergonomie	★★★★★

1 GESAMT

Fast besser als das Original – und das zum deutlich günstigeren Preis.

BIGBEN PS2 WIRELESS CONTROLLER 2.4 GHZ

Der neue PS2-Funk-Controller aus dem Hause Bigben Interactive erinnert auf den ersten Blick ein wenig an Logitechs Konkurrenzmodell. Doch bereits beim ersten Spieltest fallen Mängel in der Verarbeitung auf. Speziell für die Schultertasten und das digitale Steuerkreuz hätten wir uns eine etwas griffigere Oberfläche gewünscht.

Ebenso vermissen wir einen Schalter zum Deaktivieren der Rumble-Funktion, was den Energieverbrauch des Controllers deutlich senken würde. Den Funktionstest hingegen hat der Controller mit Bravour bestanden. Selbst auf größere Distanzen erreichten die Funksignale sicher ihr Ziel.

HARDWARE
WIRELESS CONTROLLER

System	PS2
Hersteller	Bigben Interactive
Preis	30 Euro
Verarbeitung	★★★☆☆
Ergonomie	★★★☆☆

3 GESAMT

Günstiger Funk-Controller mit deutlichen Schwächen in der Verarbeitung.

SONY USB-HEADSET

Beim Preis von 40 Euro fällt das Sony-Original, in bewährter Kooperation von Logitech gefertigt, alles andere als billig aus. Dafür überzeugen hier fast alle Einzelheiten: Ausstattung, praxisgerechte Details wie das super lange Kabel, hochwertige Verarbeitung und ein ordentlicher, wenngleich nicht überragender Tragekomfort. Die Sprachqualität ist einwandfrei, dank Lautstärkeregler samt Stummschalttaste (angebracht am Kabel) müssen Sie zudem nicht bei jeder Störung gleich das Set abnehmen.

▲ **SOLIDE:** Das neue PlayStation2-Headset überzeugt.

HARDWARE
USB-HEADSET

System	PC, PS2
Hersteller	Sony/Logitech
Preis	40 Euro
Verarbeitung	★★★★☆
Ergonomie	★★★★☆

1– GESAMT

Hervorragendes Headset, für alle PS2-Onlinespieler derzeit die beste Wahl.

SPEED LINK X-WARRIOR GAMEPAD

Autsch, das sind Schmerzen! Wer bei Rennspielen mit den analogen Schultertasten des Speed-Link-X-Warrior Gamepads Gas geben will, der wird den ergonomischen Controller schnell wieder zur Seite legen. Der Grund: Die Tasten zwicken am scharfkantigen Gehäuse die Fingerkuppen ein.

Einen derart groben Patzer darf man sich im heiß umkämpften Zubehör-Markt wahrlich nicht erlauben. Einziger Vorteil gegenüber dem Konkurrenzprodukt aus dem Hause Speedlink sind die programmierbaren Tasten.

HARDWARE
X-WARRIOR GAMEPAD

System	PC, Xbox
Hersteller	Speedlink
Preis	18 Euro
Verarbeitung	★★☆☆☆
Ergonomie	★★★★☆

4 GESAMT

Achtung Verletzungsgefahr – dieser Controller zwickt die Zeigefinger ein!

DER WEG ZUM HEIMKINO

PS2 und Xbox öffnen die Tür zum eigenen Heimkino. Videogames Aktuell sagt Ihnen, was Sie sonst noch dafür brauchen.

▲ **FERNSEHER:** Für ein optimales Kinoerlebnis zu Hause empfehlen wir einen 16:9-Fernseher mit möglichst großer Bilddiagonale.

Wer einfach nur seine Filme anschauen möchte, kann das natürlich tun: Dafür genügt eine PlayStation2 oder eine Xbox, eine DVD und ein beliebiger Fernseher. Wer alles sehen und hören will, was DVDs zu bieten haben, braucht ein Heimkino

Mit diesem Begriff bezeichnet man die Kombination aus hochwertiger Bildquelle, großem Ausgabegerät und einem Raumklang-System. Mit diesem Einsteiger-Ratgeber sagen wir Ihnen Schritt für Schritt, welche Komponenten es gibt und worauf Sie achten sollten – Los geht's!

DER FERNSEHER

Für den Fernseher gilt eine einfache Faustregel: Je größer das Bild, desto besser der Filmeindruck. Denn was nutzen Details in der DVD-Bilddarstellung, wenn Sie sie vom Sessel aus kaum erkennen können? Als Grundsatz gilt: Unter 82 cm Bilddiagonale sollten Sie keinesfalls gehen, sonst wird aus Ihrem Heim- ein Pantoffelkino.

Der zweite wichtige Punkt für Filmfans ist das 16:9-Format. Fast alle Kinofilme kommen im Breitbild-Format (entweder 1:1,85 oder, noch breiter, in 1:2,40) daher, selbst auf einem Jumbo-Fernseher im klassischen 4:3-Bildformat stören dann fette schwarze Balken. Ansonsten sollten Sie beim Röhrenfernseher auf flimmerfreie 100-Hz-Technik achten: Besonders große Bildröhren flackern nämlich andernfalls, und das schadet dem Filmgenuss und nicht zuletzt den Augen.

Das Gerät sollte unbedingt viele Anschlussbuchsen bieten: Video, S-Video und RGB-Buchsen sind inzwischen Standard. Da sie über das RGB-Signal die beste Bildqualität erzielen, sollten Sie bei der Anschafffung des Fernsehers auf ausreichend Anschlüsse achten. Sehen Sie sich am besten im Fachmarkt mal um, welche Geräte Sie in puncto Ausstattung und Bildqualität am meisten überzeugen. Hüten Sie sich vor schnellen Käufen, studieren Sie vorher Prospekte und Fachmagazine: Viele Geräte sehen äußerlich identisch aus, haben aber gravierende Ausstattungsunterschiede. Verzichten können Sie auf eingebaute VirtualDolby-, Dolby-Surround bzw. Digital-Prozessoren: Für kraftvollen Sound sollte immer ein eigener Dolby-Digital-Receiver mit ausreichend Leistung bereit stehen.

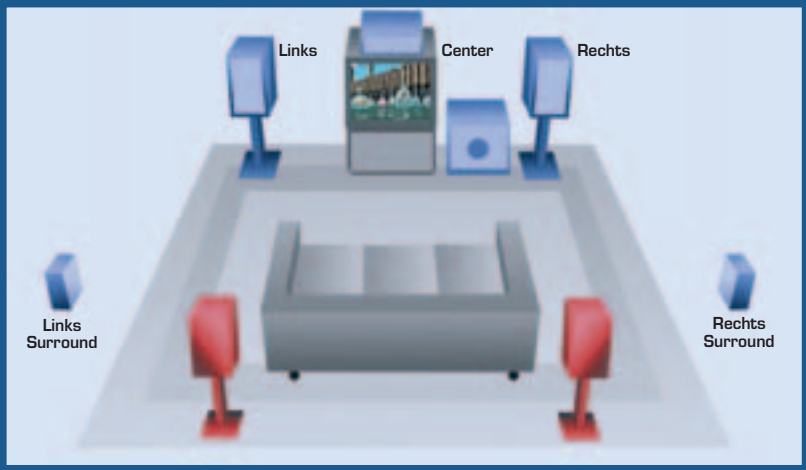
DER RAUMKLANG-RECEIVER

Um den Kino-Sound der Konsole entsprechend aufzubereiten, benötigen Sie einen Verstärker (ohne Rundfunk-Tuner) bzw. einen Receiver (mit Rundfunk-Tuner). Im Zweifelsfall sollte man einen Receiver in Betracht ziehen: Die sind nur unwesentlich teurer als gleichwertige Verstärker und der Radio-Bonus ist vielleicht nicht sofort, aber später einmal sinnvoll. Nicht vergessen: Der Receiver ist die Schaltzentrale bzw. das Herzstück Ihres Heimkinos und sollte deshalb in jeder Hinsicht zukunftssicher sein.

Wichtig sind sowohl Dolby-Digital als auch dts-Decoder. Diese Decoder entschlüsseln den digitalen Datenstrom des Zuspielers und leiten ihn an die einzelnen Endstufen weiter. Auf aktuellen DVDs sind oft Tonnormen wie DolbyDigital EX und dts ES enthalten. Hier versorgen eine oder zwei Center-Boxen den Surroundbereich mit erweiterten Effekten. Zum Anschluss: Die Konsole wird über ein Lichtleiter-Kabel mit dem

MITTENDRIN: DAS KINO DAHEIM!

Um vollen 5.1-Surround-Sound zu genießen, benötigen Sie sechs Boxen (hier in Blau): Zwei davon, die Hauptlautsprecher, stehen links und rechts vom Fernseher, die Center-Box unter oder über dem TV-Gerät. Dazu kommen noch zwei Surround-Speaker hinter bzw. seitlich vom Hörplatz. Der optimale Standort für den Subwoofer ist zwischen Fernseher und einem der Front-Speaker. Für alle Boxen gilt: Der Klang wird durch die Architektur und Einrichtung des Zimmers beeinflusst, deshalb ist das Ausprobieren verschiedener Aufstellungen wichtig!



◄ **BACK-CENTER (HIER ROT):** Beinhaltet die DVD eine Tonspur in Dolby Digital EX oder dts ES, wird ein Back-Center unterstützt.

▲ **VERSTÄRKER:** Der Kino-Sound wird über einen Verstärker (ohne Radio-Tuner) oder einen Receiver (mit Radio-Tuner) an die Lautsprecher weitergeleitet.

Receiver verbunden – folglich muss dieser einen optischen Digitaleingang haben. Natürlich sollen wuchtige Explosionen kraftvoll aus den Boxen krachen. Daher sollte der Receiver genügend Power haben: Empfehlenswert sind für größere Wohnzimmer mindestens 50 Watt Leistung auf allen Kanälen; geringere Leistung heißt weniger Dynamik-Reserven. Möglichst einfach sollte die Bedienung der Lautsprecher-Konfiguration ablaufen: Der Abstand zum Hörplatz sollte in Metern einstellbar sein, ebenso die Größe der einzelnen Boxen. Einige Receiver bieten inzwischen eine automatische Einpegelung über ein beiliegendes Mikro. Weit weniger wichtig sind Surround-Modi wie "Concert", "Disco" oder ähnliches: Solche DSP-Modi verändern das Klangbild, sind aber eher als kurzweilige Spielerei anzusehen; andererseits schadet es aber nichts, wenn das Gerät solche zusätzlichen Funktionen anbietet.

DIE LAUTSPRECHER

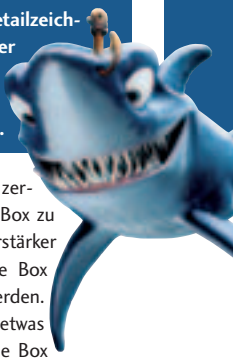
Egal wie toll der DVD-Digitalton und der Verstärker auch sind, das Ergebnis ist immer nur so gut wie die Lautsprecher. Im Idealfall benötigt man fünf oder sechs gleichwertige Lautsprecher und einen aktiven (mit eigenem Verstärker ausgerüsteten) Subwoofer, der druckvollen Tiefbass erzeugen soll.

Die benötigten Boxen sehen Sie im Diagramm links im Einzelnen. Der wichtigste Punkt beim Boxenkauf ist die Abstimmung mit der Leistung des Verstärkers. In der Regel charakterisieren zwei Leistungsangaben die Box: Die Nennbelastbarkeit sowie die höhere Maximal- bzw. Musikbelastbarkeit (etwa 100 W/150 W). Achten Sie darauf, dass die Leistung des Verstärkers in etwa der Nennbelastbarkeit entspricht und die Maximalleistung nicht weit überschreitet, denn der Verstärker darf nicht zu viel Leistung an die Box schicken, um sie nicht zu zerstören. Schlimmer ist, wenn die Box zu viel Leistung "saugt" und den Verstärker überlastet. Dann kann auch die Box von einem Impuls überlastet werden. Ideal ist es, wenn der Verstärker etwas mehr Leistung bereitstellt als die Box braucht. Dann "führt" er die Box souverän durch das Sound-Gewitter und hechelt nicht immer an seiner Leistungsgrenze.

Weitere Anforderungen an das Boxenset: Zumindest die vorderen drei Lautsprecher sollten ein einheitliches Klangbild aufweisen. Am besten gelingt das oft bei Lautsprechern desselben Herstellers. Viele Händler bieten bereits komplette Heimkino-Lautsprechersysteme an, die optimal aufeinander abgestimmt sind. Diese lassen sich in aller Regel später erweitern, etwa durch einen oder zwei Back-Center-Lautsprecher. Natürlich halten wir Sie auch in Zukunft über Neuerungen im explodierenden Heimkino-Markt auf dem Laufenden. **AZ**

UNSER DVD-TIPP:

Ein vollwertiges Heimkino verlangt nach Referenzstreifen wie beispielsweise dem Animationshit "Findet Nemo". Die kunterbunte Unterwasserwelt erstrahlt rund um Nemo und Dorie wie von innen beleuchtet. Schärfe und Detailzeichnung sind sagenhaft gut. Der Sound begeistert durch quer über die Kanäle wandernde Stimmen und Effekte.



HEIMKINO FÜR DIE KONSOLE IM ÜBERBLICK

Im Folgenden geben wir Ihnen anhand einer Checkliste kurz und informativ einen Überblick, auf welche Features Sie beim Kauf von Heimkino-Komponenten besonders achten sollten. Diese Empfehlungen sind natürlich subjektiv, sollen aber als Kaufhilfe im Technik-Dschungel dienen.

DER FERNSEHER

- 16:9-Bildröhre mit Bilddiagonale > 82 cm
- 100-Hertz-Technik für flimmerfreies Bild
- Anschlüsse: Video, S-Video, RGB, evtl. VGA-Buchse
- Mindestens zwei, besser drei Scart-Buchsen, mind. eine RGB-Buchse
- Preis: Ab ca. 800 Euro

DER RECEIVER

- Optischer UND koaxialer Digitaleingang
- Genügend Leistung: 6 x 100 Watt an 4 oder 8 Ohm (abhängig von den Lautsprecher-Spezifikationen)
- Bequemes Lautsprecher-Setup per Fernbedienung möglich
- Evtl. mehrere DSP-Surround-Betriebsarten für 6.1 und 7.1
- Evtl. virtueller 6.1-Sound in klassischen 5.1-Umgebungen
- Evtl. lernfähige Fernbedienung für andere Geräte
- Preis: Ab ca. 430 Euro

DIE LAUTSPRECHER

- Nennbelastbarkeit entspricht etwa der Verstärkerleistung
- Benötigt werden ein Center, zwei Hauptboxen, zwei Surrounds
- Optional ein oder zwei Back-Center für perfekten Raumklang
- Größe und Aufstellung der Lautsprecher sind wichtig
- Klangbild der Boxen sollte ähnlich sein
- Vollwertige Lautsprecher auch für die Surrounds
- Hörprobe zu Hause empfehlenswert (Händler fragen)
- Preis für das Set: Ab ca. 500 Euro

VIDEO GAMES AKTUELL

LESERFORUM ONLINE

NEUER BEITRAG | SETUP | MAILBOX | SUCHE | USER | LOGOUT

Hier haben Sie das Wort. In unserem eigens eingerichteten Online-Leserforum unter www.gamesaktuell.de diskutiert sich die Videospieler-Gemeinschaft die Finger heiß. Wir wollen Ihnen die besten Themen nicht vorenthalten und liefern Ihnen hier in Zukunft die spannendsten Diskussionspunkte.

Thema:	Splinter Cell 2 no Mp(GameCube)
Autor:	Rey-619
Datum:	13.04.04 08:28 Uhr

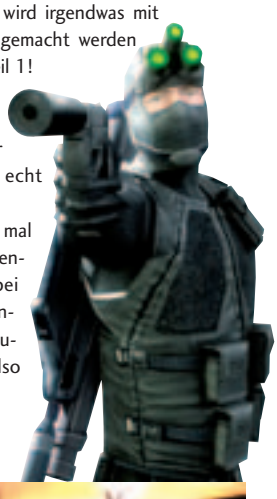
Hi, Ubisoft gab bekannt, dass der zweite Teil auf GCN keinen Mp-Modus bekommt, als Gegenleistung aber vielleicht einen erweiterten Single-Modus. Was haltet ihr davon?

Thema:	Re: Splinter Cell 2 no Mp(GameCube)
Autor:	TheSoapBoxOpera
Datum:	13.04.04 20:44 Uhr

Da Nintendo ja sowieso was die Online-Politik angeht, schläft, kann ich schon verstehen, dass kein Multiplayer dabei ist! Es werden ja allgemein bei Multiplattform-Spielen die Multiplayer-Modi bei der Cube-Version gestrichen!

Ich denke, es wird irgendwas mit dem GBA wieder gemacht werden können, wie bei Teil 1! Aber ich finde, es ist extrem traurig, denn der Multiplayer ist echt eine Innovation!

Tja, wollen wir mal hoffen, dass Nintendo wenigstens bei der nächsten Konsole mal in die Zukunft investiert, also in Onlinegaming!



▲ **SPLINTER CELL:** Der GameCube hängt bei den Multiplayer-Modi hinterher.

Thema:	Wann kommen die RARE Games für die XBOX
Autor:	Siedler
Datum:	22.04.04 21:48 Uhr

Hallo! Wisst ihr, wann die Spiele "Conker: Live and Uncut", "Perfect Dark" und "Kameo" auf der Xbox eigentlich erscheinen??

Thema:	Re: Wann kommen die RARE Games für die XBOX
Autor:	TheSoapBoxOpera
Datum:	24.04.04 21:43 Uhr

Hi, es ist gar nicht einmal so unwahrscheinlich, dass "Perfect Dark Zero" für die Xbox2 erscheint! Damit Microsoft gleich wieder so einen Knaller hat, wie es mit "Halo" für die Xbox1 der Fall war! Zu den anderen kann ich leider nichts sagen, sorry!

Thema:	Resident Evil 4 vs. Silent Hill 4: The Room
Autor:	nederlander
Datum:	23.04.04 13:36 Uhr

Hi Leute, was glaubt ihr wird der bessere Horror-Schocker, "Resident Evil 4" oder "Silent Hill 4: The Room"?

Thema:	Re:Resident Evil 4 vs. Silent Hill 4: The Room
Autor:	[Sin]
Datum:	25.04.04 21:01 Uhr

Also von den Wertungen wird sich "SH" besser schlagen. (Ich vergleich's jetzt mal mit "Outbreak"). Da ein Importtest von "Outbreak" grade mal 78 % kriegte. Von den Verkaufszahlen wiederum "Resi", da Splatter beliebter ist als Psycho. Aber *imo* ist "Silent Hill" das bessere Spiel. Meine Meinung. Hat jemand was dagegen? Sehr fein, sind ma uns ja einig :).

Thema:	Film DVD Teil im Mag.
Autor:	Nightmaremanu
Datum:	13.04.04 00:23 Uhr

Da die PS2 und die X-Box und auch der PC die Funktion haben, handelsübliche Film-DVDs abzuspielen, wäre doch eine kleine Rubrik von nicht einmal zwei Seiten im VGA angebracht oder? Ich meine, ich bin großer Film-Fan und benutzte meine PS2 und PC oft, um DVDs zu schauen!

Thema:	Re:Film DVD Teil im Mag.
Autor:	Flynn
Datum:	13.04.04 12:00 Uhr

Hat meiner Meinung nach in einer Gamezeitschrift nichts verloren. Irgendwo fängt sonst an die Qualität zu leiden. Spätestens wenn sich die Redaktion auch noch mit den (derzeit mehr als 300 Veröffentlichungen IM MONAT) ganzen DVD-Filmen rumplagen muss. Da sollte man die Kirche im Dorf lassen. Sagt doch auch der Name "VIDEO --> GAMES <-- AKTUELL" oder ?

Ich denke unparteilich für PC und alle Konsolen-Spiele zu testen ist schon Herausforderung genug. Da ich alle aktuellen Konsolen (und einen PC) habe, war es wichtig, eine Zeitschrift zu finden, die einfach nur ein neues Spiel bewertet, und nicht ständig das bevorzugte System in den Himmel hebt. Hier finde ich die VGA (Stand heute) genau passend und gut platziert.

WWW.GAMESAKTUELL.DE – SO GEHT'S

WIE REGISTRIEREN SIE SICH?

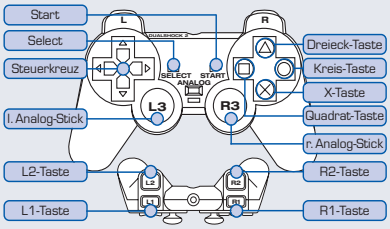
1. Klicken Sie auf der Startseite von www.gamesaktuell.de auf "Forum".
2. Klicken Sie in der oberen Zeile auf "Registrierung".
3. Füllen Sie die Felder "Username", "E-Mail" und "Ort" aus.
4. Warten Sie auf die Bestätigungs-Mail, mit der Sie Ihr persönliches Password erhalten werden.

▲ **WWW.GAMESAKTUELL.DE:** VGA-Leser diskutieren online im Forum.

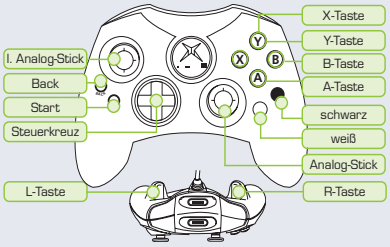
INHALT

SPIELETITEL	SEITE	SYSTEM
CHEATS		
AKTE X: RESIST OR SERVE	96	PC PS2
BAD BOYS 2	96	PC PS2
DIE GEISTERVILLA	96	PC PS2
FAR CRY (DT. VERSION)	96	PC
FIGHT NIGHT 2004	97	PS2 XBOX
HITMAN CONTRACTS	97	PC
HULK – PLATINUM	96	PS2
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	98	PC
MARIO KART: DOUBLEDASH!!	98	GC
PITFALL – DIE VERLORENE EXPEDITION	98	PS2 XBOX
SACRED	97	PC
SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW	100	PC
STAR TREK: SHATTERED UNIVERSE	99	PS2
TENCHU – RETURN FROM DARKNESS	100	
THE SUFFERING	101	PS2
UNREAL TOURNAMENT 2004	99	PC
WAY OF THE SAMURAI 2	100	PS2
WRATH UNLEASHED	100	PS2
LÖSUNGSBÜCHER		
DEUS EX – INVISIBLE WAR	101	PC XBOX
FAR CRY (DT. VERSION)	101	PC XBOX
SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW	101	PC XBOX
ACTION-REPLAY-CODES		
CASTLEVANIA	98	PS2
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	98	PS2
MAFIA	100	PS2
TIPPS & TRICKS		
HITMAN 3: CONTRACTS	108	PC PS2 XBOX
RAINBOW SIX 3	102	PS2
SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW	106	PC XBOX

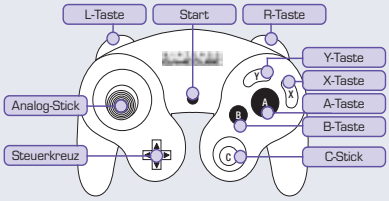
PLAYSTATION2



XBOX



GAMECUBE



AKTE X: RESIST OR SERVE

Starten Sie das Spiel und benutzen Sie den Menüpunkt "Game Settings". Dort finden Sie die Option "Cheats" vor.

Tippen Sie die angegebenen Codes ein, um den entsprechenden Effekt zu aktivieren.

One Hit Kills
(Gegner mit einem Treffer neutralisieren.)
. . . . . ● L2 ↓ R1 ✕

Unbegrenzt Munition . . . . . L1 L2 ✕ R2 R1

Alle Bonus Features freischalten
. . . . . ← R1 L1 ↓ ●

Alle Levels freischalten
(Die Levelanwahl finden Sie vor, nachdem ein Spiel gestartet wurde.) . . . . . R2 → L2 ↑ ■

Unverwundbarer Charakter . . . . . ↑ ■ ● ✕ ↓

Grenade-Bullets
(Pistolenkugeln haben die Auswirkungen einer Granate.) . . . . . ✕ ● ■ L2 R2

▲ **PRAKTISCH:** Für die Eingabe der Cheats hält das Spiel ein spezielles Menü bereit.

BAD BOYS 2

Geben Sie im Bildschirm, in dem "Press Start" aufleuchtet (vor dem Hauptmenü), zügig diese Kombination ein.

. . . . . ●, ↑, ■, ▲, →, ↓

Als Bestätigung ertönt ein Schuss.
Wählen Sie nun im Hauptmenü den Punkt "Police HQ". Hier finden Sie dann das aktivierte Cheat-Menü.

▲ **CHEAT-MENÜ:** Hier aktivieren Sie die Schummeleien. Drücken Sie einfach →.

FAR CRY (DT. VERSION)

Drücken Sie während des Spiels die [^]-Taste, um die Konsole zu öffnen. Geben Sie dort einen der folgenden Cheats ein und bestätigen Sie ihn mit **[Enter]**.

god_mode_count=1
. . . . . God-Modus/unverwundbar
give_all_weapons=1 . . . . . Alle Waffen
give_all_ammo=1 . . . . . Munition auffüllen

DIE GEISTERVILLA

Starten Sie das Spiel und halten Sie im normalen Spielverlauf die Taste → gedrückt. Während Sie diese gedrückt halten, geben Sie die folgenden Codes einfach ein.

Unverwundbar
. . . . . ■, ●, ●, ●, ■, ●, ▲, ✕

Waffen verstärken
. . . . . ■, ■, ▲, ▲, ●, ●, ●, ✕

Levelanwahl (Diese finden Sie im Pausemenü)
. . . . . ●, ●, ■, ▲, ▲, ■, ●, ✕

▲ **VARIABEL:** Dank Levelanwahl dürfen Sie schnell mal überall im Spiel hineinschauen.

HULK – PLATINUM

Geben Sie die folgenden Cheats unter dem Punkt Code-Input-Screen im Optionsmenü des Spiels ein und aktivieren Sie diese anschließend.

Doppelte Gesundheit für alle Gegner
. . . . . BRNGITN
Doppelte Gesundheit für Hulk . . . . . HLTHDSE
Halbe Gesundheit für alle Gegner . . MMMYHLP
High-Score neu starten . . . . . NMBTHIH
Unverwundbarkeit für Hulk . . . . . GMMSKIN
Levelanwahl . . . . . TRUBLVR
Schneller regenerieren . . . . . FLSHWND
Unbegrenzt Continues . . . . . GRNCHTR
Rage-Anzeige stets aufgefüllt . . . . . ANGMNGT
Alle-Rätsel-sind-schon-gelöst-Cheat BRCESTN
Gegner schneller neutralisieren . . . . . FSTOFRY
Hulk in grau verwandeln . . . . . JANITOR
Desert-Battle-Art freischalten . . . . . FIFTEEN
Hulk-Movie-FMV-Art freischalten . . NANOMED
Hulk-Transformed-Art freischalten . . SANFRAN
Hulk-vs.-Hulk-Dogs-Art freischalten . . PITBULL

UNENDLICH LEBEN, UNENDLICH ENERGIE ODER EINFACH NUR EINEN NETTEN GAG FREISCHALTEN – WIE'S GEHT, ERFAHREN SIE HIER!

FIGHT NIGHT 2004

Alle Kampfarenen freischalten

Wählen Sie im Hauptmenü "Meine Ecke" und geben Sie zügig die folgende Tastenkombination ein. ..... ←,←,←,→,→,→,←,→,→.

Verlassen Sie anschließend dieses Menü und Sie werden den nächsten Kampf in jeder der im Spiel integrierten Arenen boxen können.

Miniatur-Boxer

Markieren Sie im Hauptmenü "Jetzt spielen" ohne zu bestätigen, um dann folgende Tastenkombinationen einzugeben. ..... ←,→,←,→,←,→,←.

Bestätigen Sie anschließend und bereits im Auswahlmenü der Boxer werden Sie überdimensional große Schädel bemerken. In der Kampfarena schlagen sich dann zwei Miniatur-Versionen der gewählten Athleten.

Big Tigger freischalten

Begeben Sie sich vom Hauptmenü aus in "Meine Ecke". Dort wählen Sie "Rekord Buch", um dort die Statistik für "Meisten Siege: Boxer" aufzurufen. Drücken Sie hier ↑,↑ und ein Kasten erscheint mit der Info "Glückwunsch! Du hast Big Tigger freigeschaltet!" Jetzt ist es möglich, als Ringrichter und Mittelgewichtler Big Tigger die Fäuste fliegen zu lassen.

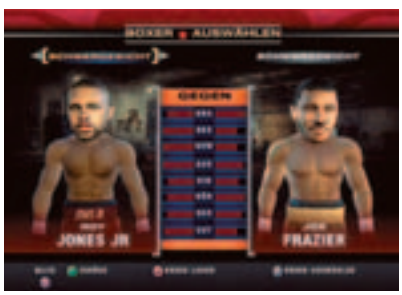
Neue Ring Girls, Trucks usw.

Um Extras wie neue Ring Girls, Bonus Trucks, Spezialschläge oder neue Eingangsmusik freizuschalten, müssen Sie den Karriere-Modus abschließen und so viele Kämpfe wie möglich gewinnen.

Spezialschläge

Sie erhalten folgende Spezialschläge, wenn Sie diese Boxer besiegen.

Besiegen Sie Ray Leonard
..... **Bolo Punch**
Besiegen Sie Muhammad Ali
..... **Ducking Hook Punch**
Besiegen Sie Roy Jones jr.
..... **Look Ma No Hands Punch**
Besiegen Sie Bernard Hopkins
..... **Lunging Hook Special Punch**
Besiegen Sie Evander Holyfield
..... **Lunging Hook Special Punch**



▲ **MINI:** Die beiden Boxer weisen nun kuriose Proportionen auf.

HITMAN CONTRACTS

Cheats freischalten:

Suchen Sie die Datei hitmancontracts.ini in Ihrem Hitman-Spielverzeichnis und fügen Sie dort per Editor (z.B. Notepad) die Zeilen

..... **enableconsole 1**
..... **enablecheats 1**

ein. Damit können Sie nun auf der Konsole Cheats eingeben und ein Cheat-Menü öffnen.

Cheat-Menü:

Um das Cheat-Menü zu öffnen, drücken Sie während des Spiels **[Umschalt] + [Esc].** Scrollen Sie mit **[Hoch]** und **[Runter]** durch die Einträge, benutzen Sie **[Links]** und **[Rechts],** um die einzelnen Cheats zu aktivieren (1) bzw. deaktivieren (0).

unverwundbar ..... **IOIRULEZ**
Lebensenergie auffrischen ..... **IOIHITLEIF**
Superkraft-Modus ..... **IOIPOWER**
Zeitlupe ..... **IOISLO**
Box-Modus ..... **IOIHITALI**
Tödliche Ladung ..... **IOILEPOW**
Schwerkraft-Modus ..... **IOIGRV**
Nagelgewehr-Modus ..... **IOINGUN**
Bombe ..... **IOIER**

Cheat-Konsole:

Drücken Sie während des Spiels **[^],** um die Konsole zu öffnen. Geben Sie folgende Cheats ein und bestätigen Sie mit **[Enter].**

unverwundbar ..... **god 1**
unverwundbar ..... **god mode**
unsichtbar ..... **invisible**
alle Waffen mit Munition ..... **give all**
alle Waffen (außer Bonus-Waffen)
mit Munition ..... **give some**
unbegrenzt Munition ..... **infammo**
Level erfolgreich abschließen ..... **end level**

SACRED

Klicken sie mit der rechten Maustaste auf die Sacred-Verknüpfung auf dem Desktop. Wählen Sie Eigenschaften und dann Verknüpfung. Fügen Sie zur Kommandozeile bei Ziel den Parameter /CHEATS=1 hinzu.

Starten Sie "Sacred" und drücken Sie im Spiel die Taste **[^],** um die Konsole zu öffnen. **SYS CHEATS=1** eingeben, und der Cheat-Modus ist freigeschaltet.

Nun einfach folgende Cheats eingeben:

CHEAT LORD
..... God Modus (Lebensenergie sinkt zwar, man stirbt aber nicht)
CHEAT SUICIDE
..... Selbstmord

Wichtige Hotlines

Wer kennt das nicht? Der verflixte Endgegner will einfach nicht klein beigeben! Abhilfe versprechen die Hotlines der Hersteller. Wir haben für Sie die Wichtigsten zusammengestellt. Bedenken Sie aber bitte, dass mancher Service nicht gerade billig ist.

Unser Tipp: Notieren Sie vor dem Telefonat alle notwendigen Informationen.

ALLE SPIELETITEL	**0190 - 82 46 83**
1,86 Euro/Min. ..... Mo.-So. 08 - 24 Uhr	
ACCLAIM	**0190 - 82 46 63**
1,86 Euro/Min. ..... Mo.-So. 08 - 24 Uhr	
ACTIVISION	**0190 - 51 00 55**
0,62 Euro/Min. ..... Mo.-Fr. 14 - 18 Uhr, Sa.-So. 16 - 18 Uhr	
ATARI	**0190 - 77 18 83**
1,24 Euro/Min. ..... Mo.-Sa. 14 - 19 Uhr	
AVALON	**0190 - 77 18 88**
1,24 Euro/Min. ..... Mo.-Fr. 10 - 20 Uhr	
CODEMASTERS	**0190 - 90 00 45**
1,24 Euro/Min. ..... Abfrage	
EIDOS	**0190 - 83 95 82**
1,86 Euro/Min. ..... Mo.-So. 10 - 22 Uhr	
ELECTRONIC ARTS	**0190 - 77 66 33**
1,24 Euro/Min. ..... Mo.-Fr. 09.30 - 13 Uhr, 14 - 17.30 Uhr	
KONAMI	**0190 - 82 46 94**
1,86 Euro/Min. ..... Mo.-So. 08 - 24 Uhr	
MICROSOFT (XBOX)	**01805 - 25 11 99**
0,12 Euro/Min. ..... Mo.-Fr. 08 - 18 Uhr	
NINTENDO (GC/GBA)	**0190 - 00 00 00**
0,51 Euro/Min. ..... Mo.-Fr. 13 - 17 Uhr	
NINTENDO (GC/GBA) TECHNIK	**01805 - 00 58 06**
0,12 Euro/Min. ..... Mo.-Fr. 13 - 17 Uhr	
SONY (PS2)	**0190 - 57 85 78**
0,62 Euro/Min. ..... Mo.-Fr. 10 - 20 Uhr	
SONY (PS2) TECHNIK	**01805 - 76 69 77**
0,12 Euro/Min. ..... Mo.-Fr. 10 - 20 Uhr	
SUNFLOWERS	**06104 - 94 82 0**
Festnetztarif. ..... Mo./Mi./Fr. 10 - 16 Uhr	
SWING	**02131 - 40 66 49 9**
Festnetztarif ..... Mo./Mi./Fr. 16 - 19 Uhr	
TAKE 2	**0190 - 8732 68 36**
1,86 Euro/Min. ..... Mo.-Fr. 08 - 24 Uhr	
THQ	**0190 - 50 55 11**
0,62 Euro/Min. ..... Mo.-Fr. 16 - 20 Uhr	
UBISOFT	**0190 - 88 24 12 10**
1,86 Euro/Min. ..... Mo.-So. 11 - 24 Uhr	

Wurde Ihnen kompetent und freundlich weitergeholfen? Oder kam mehr der Verdacht an Abzocke auf? Lassen Sie uns das einfach per E-Mail wissen.
tipps@cypress.de

PS2-CODES

ACTION-REPLAY2

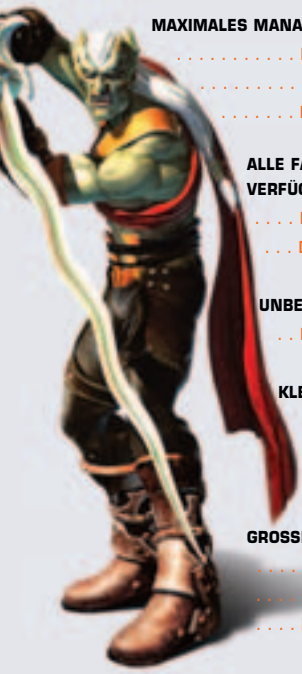
Mit dieser Schummel-CD können Sie alles aus Ihren Spielen herausholen, vorausgesetzt natürlich, Sie haben den richtigen Code parat. Ab sofort finden Sie daher bei uns immer eine kleine aber feine Auswahl. Achtung: Sie benötigen zur Ausführung unbedingt ein AR-MAX.

CASTLEVANIA

MASTER CODE (Dieser Code muss immer aktiv sein!)
. . . . . 0E3C7DF2 1853E59E
. . . . . EE50026A BC178FFA
VIEL GOLD DE284C5E C1999B83
MAXIMALE LEBENSENERGIE
. . . . . DE284CBE 036CEA03
UNBEGRENZT LEBENSENERGIE
. . . . . DE2841A6 036CEA03
MAXIMALE MP DE284C7A BCAA2122
UNBEGRENZT MP DE284C06 BCAA2122
MAXIMALE HERZEN DE284CBA 036CEA03
UNBEGRENZT HERZEN DE284C46 036CEA03
. . . . . DE2841A2 036CEA03

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

MASTER CODE (Dieser Code muss immer aktiv sein!)
. . . . . 0E3C7DF2 1853E59E
. . . . . EE99016E BCCE90F6
UNVERWUNDBAR FEAB4E24 BCA99B93
HYPERMODE FEAB4E22 BCA99B87
MAXIMALE LEBENSENERGIE
. . . . . DE9B1022 E0AC9B87
. . . . . DE9B1036 60EC9E27



MAXIMALES MANA
. . . . . DE9B1C96 E0AA9B8B
. . . . . DE9B1CAE BCEAABA4
. . . . . DE9B1C9A 600A9E3D

ALLE FÄHIGKEITEN VERFÜGBAR
. . . . DE9B0D46 E0AB9A82
. . . DE9B0D42 682B9B23

UNBEGRENZT MANA
. . DE9EB2B6 A2AAA05B

KLEINE CHARAKTERE
DE6C8CBE FBE99B83
DE6C8CBA FBE99B83
DE6C8C46 FBE99B83

GROSSE CHARAKTERE
. . . . DE6C8CBE FB699B83
. . . . DE6C8CBA FB699B83
. . . . DE6C8C46 FB699B83

MARIO KART: DOUBLEDASH!!

Turbo Start
Achten Sie auf Lakitu's Hand und drücken Sie A, sobald er sie zum vierten Mal senkt. Wenn dies nicht klappt, können Sie auch durch Hämmern auf die Taste einen Schnellstart für Mario oder einen der andern hervorrufen.

Ghost-Daten
Im Spiel sind die Ghost-Daten der Programmierer versteckt. Unterbieten Sie folgende Zeiten, um die Nintendo-Ghosts freizuspielen:

Track	Zu schlagende Zeit	Nintendo-Ghost-Zeit
Luigi Circuit	1:29:00	1:26:277
Peach Beach	1:23:00	1:20:404
Baby Park	1:14:00	1:11:108
Dry Dry Desert	1:53:00	1:50:755
Mushroom Bridge	1:34:00	1:31:458
Mario Circuit	1:44:00	1:41:384
Daisy Cruiser	1:55:00	1:52:207
Waluigi Stadium	2:02:00	1:59:658
Sherpet Land	1:28:00	1:25:904
Mushroom City	1:53:00	1:50:663
Yoshi Circuit	2:02:00	1:59:886
DK Mountain	2:15:00	2:12:639
War Colosseum	2:24:00	2:21:106
Dino Dino Jungle	2:03:00	2:00:908
Bowser's Castle	2:47:00	2:44:960
Rainbow Road	3:19:00	3:16:476

Kart-Geschwindigkeit
Die Sterne bei der Geschwindigkeitsangabe für die verschiedenen Karts stehen für jeweils ungefähr 1 mph. Das bedeutet, dass sich die Höchstgeschwindigkeiten der 150cc-Wagen zwischen 54 mph und 58 mph bewegen.

Prämien
Folgende Preise erhalten Sie für einen Sieg in den jeweiligen Kategorien der Cups:

Mushroom Cup:
50cc: . . . . . Green Fire (Kart)
100cc: . . . . . Rattle Buggy (Kart)
150 cc: . . . . . Luigi's Mansion (Level)
Mirror Modus: . . . . . Toadette Kart (Kart)

Flower Cup:
50cc: . . . . . Bloom Coach (Kart)
100cc: . . . . . Waluigi Racer (Kart)
150cc: . . . . . Turbo Birdo (Kart)
Mirror Modus: . . . . . Tilt-a-Kart (Level)

Star Cup:
50cc: . . . . . Para Wing (Kart)
100cc: . . . . . Special Cup (Cup)
150cc: . . . . . Barrel Train (Kart)
Mirror Modus: . . . . . Petey Piranha (Fahrer),
. . . . . King Boo (Fahrer),
. . . . . Piranha Pipes (Kart)

Special Cup:
50cc: . . . . . Bullet Blaster (Kart)
100cc: . . . . . Toad (Fahrer),
. . . . . Toadette (Fahrer),
. . . . . Toad's Kart (Kart)
150cc: . . . . . All Cup Tour (Cup)
Mirror Modus: . . . . . Boo Pipes (Kart)

All Cup Tour
150cc: . . . . . Mirror Modus
Mirror Modus: . . . . . Parade Kart (Kart)

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

Die folgenden Cheats bitte während des Spiels eingeben. Lassen Sie sich dabei aber nicht zu viel Zeit, sonst funktionieren sie nicht.

Maximale Lebensenergie
. . . . . ↑, →, Angriff, Action, ↑, ↓, →, ←
Maximale Magie
. . . . . →, →, Angriff, Action, ↑, ↓, →, ←
Alle Filmsequenzen im Dark Diary verfügbar
. . . . . ←, →, Angriff, Action, ↑, ↓, →, ←

PITFALL – DIE VERLORENE EXPEDITION

Cheats
Sobald Sie den Startbildschirm ("Drücke START um zu starten") sehen, geben Sie die nachfolgenden Tastenkombinationen ein. Jeder Tastendruck wird mit einem Klang bestätigt. Nachdem Sie die Tasten gedrückt haben, erscheint die Meldung "Cheat angenommen".

Feldflasche stets gefüllt
Den Effekt bemerken Sie erst, nachdem sich die Feldflasche in Ihrem Inventar befindet.
Geben Sie bei gedrückt gehaltenen L1- und R1-Tasten den folgenden Cheat ein
. . . . . ←, □, ○, ↓, □, ✕, □, ○

Originalspiel Pitfall freischalten
Im Hauptmenü (Laden/Speichern des Spiels) erscheint rechts oben der Menüpunkt "Lost Caverns".
Geben Sie bei gedrückt gehaltenen L1- und R1-Tasten den folgenden Cheat ein
. . . . . ○, ○, ←, →, ○, □, ✕, ↑, ○

In die Haut von Nicole schlüpfen
Geben Sie bei gedrückt gehaltenen L1- und R1-Tasten den folgenden Cheat ein
. . . . . ←, ↑, ↓, ↑, ○, ↑, ↑

Anzeigen der vergessenen Höhlen
Gehen Sie später im Pausenmenü auf die Option "Karte" und wählen Sie dort den Punkt "Vergessene Höhlen" an.
Geben Sie bei gedrückt gehaltenen L1- und R1-Tasten den folgenden Cheat ein
. . . . . ←, →, ←, →, △, △, △

UNENDLICH LEBEN, UNENDLICH ENERGIE ODER EINFACH NUR EINEN NETTEN GAG FREISCHALTEN – WIE'S GEHT, ERFAHREN SIE HIER!

PITFALL – DIE VERLORENE EXPEDITION

Cheats

Um Sie auf die Gefahren des Dschungels optimal vorzubereiten, haben wir einige nützliche Cheats zusammengestellt. Sobald Sie den Startbildschirm ("Drücke START um zu starten") sehen, geben Sie die nachfolgenden Tastenkombinationen ein. Jeder Tastendruck wird mit einem Klang bestätigt. Nachdem Sie die Tasten gedrückt haben, erscheint die Meldung "Cheat angenommen".

Feldflasche stets gefüllt

Den Effekt bemerken Sie erst, nachdem sich die Feldflasche in Ihrem Inventar befindet.

Geben Sie bei gedrückt gehaltenen L1- und R1-Tasten den folgenden Cheat ein

. . . . . →, X, B, ↓, X, A, X, B

Originalspiel Pitfall freischalten

Im Hauptmenü (Laden/Speichern des Spiels) erscheint rechts oben der Menüpunkt "Lost Caverns".

Geben Sie bei gedrückt gehaltenen L1- und R1-Tasten den folgenden Cheat ein

. . . . . B, B, ←, →, B, X, A, ↑, B

In die Haut von Nicole schlüpfen

Geben Sie bei gedrückt gehaltenen L1- und R1-Tasten den folgenden Cheat ein

. . . . . ←, ↑, ↓, ↑, B, ↑, ↑

Glühende Arme für verstärkte Schlagkraft (Hyper Punch)

Geben Sie bei gedrückt gehaltenen L1- und R1-Tasten den folgenden Cheat ein

. . . . . ←, →, B, ↑, B, →, ←

STAR TREK: SHATTERED UNIVERSE

Benötigen Sie Hilfe im Abenteuer der USS Excelsior mit Kapitän Sulu und seinem Widersacher Chekov? Starten Sie das Spiel und wechseln Sie zur Brücke. Geben Sie hier die aufgeführten Tastenkombinationen zügig ein. Korrekte Eingaben werden mit einer Meldung oben rechts im Screen bestätigt.

Alle Ränge und Abzeichen freischalten

. . . . . L1, R1, L1, ●, R1, △, L1, SELECT

Alle Missionen freischalten

. . . . . R1, L1, ●, ■, L1, R1, △, SELECT

Alle Schiffe freischalten

. . . . . L1, ■, L1, ■, R1, R1, ●, SELECT

Unverwundbarkeit aktivieren

. . . . . L1, ●, L1, R1, △, △, ●, SELECT

Schwierigkeitsgrad "Kobayashi Maru" aktivieren

. . . . . L1, △, L1, L1, ■, △, R1, SELECT

TIPP DES MONATS

UNREAL TOURNAMENT 2004

Cheats für das Einzelspiel:

Zunächst die [TAB]-Taste drücken, um in die Eingabezeile zu gelangen. Folgende Cheats bestätigen Sie mit [Enter]:

AUSWIRKUNG:	CHEAT:
Spieler-Cheats:	
Cheats freischalten!	enablecheats
Unverwundbar (God-Mode)	god
Alle Waffen ohne Munition	allweapons
Alle Waffen mit Munition	loaded
Volle Munition für alle Waffen	allammo
Flug-Modus	fly
Geister-Modus (durch Wände schweben)	ghost
Lauf-Modus	walk
Kamera hinter den Spieler	behindview 1
Ego-Perspektive	behindview 0
Zum Fadenkreuz teleportieren	teleport
Laufgeschwindigkeit ändern (normal: 1)	setspeed x (für x Zahl eingeben)
Sprunghöhe verändern (normal: ca. 300)	setjumpz x (für x Zahl eingeben)
Blickfeld verändern (normal: 90 Grad)	fov x (für x Zahl eingeben)
Selbstmord	suicide
Bot-Cheats:	
Bots hinzufügen	addbots x (für x Zahl eingeben)
Alle Bots töten	killbots
Bots und Zeit einfrieren	playersonly
Team wechseln	switchteam
Sonstige Cheats:	
In Level/Karte springen	open xyz (für xyz Kartenname, siehe unten)
Spielgeschwindigkeit ändern (normal: 1)	slomo x (für x Zahl eingeben)
Zwischen Fenster- und Vollbild wählen	togglefullscreen
Spiel komplett beenden	exit
Waffen-Cheats:	
Sturmgewehr	summon xweapons.assaultriflepickup
Flak Cannon	summon xweapons.flakcannonpickup
Lightning Gun	summon xweapons.sniperriflepickup
Scharfschützengewehr	summon utclassic.classicsniperriflepickup
Minigun	summon xweapons.minigunpickup
Raketenwerfer	summon xweapons.rocketlauncherpickup
Shieldgun	summon xweapons.shieldgunpickup
Shock Rifle	summon xweapons.shockriflepickup
Ion Pointer	summon xweapons.painterpickup
Minenleger	summon onslaught.onsminelayerpickup
Avril	summon onslaught.onsavrilpickup
Biorifle	summon xweapons.bioriflepickup
Link Gun	summon xweapons.linkgunpickup
Zielmarkierer	summon xweapons.supershockriflepickup
Granatwerfer	summon onslaught.onsgrenadepickup
Redeemer	summon xweapons.redeemerpickup
Fahrzeug-Cheats (Assault und Onslaught):	
Goliath	summon onslaught.onshovertank
Hell-Bender	summon onslaught.onsprv
Manta	summon onslaught.onshoverbike
Scorpion	summon onslaught.onsrv
Raptor	summon onslaught.onsattackcraft
Levitathan	summon onslaughtfull.onsmobileassaultstation
Phoenix	summon onslaughtfull.onsbomber
Fahrbare Toilette (TC-1200)	summon onslaughtfull.onsgenericsd

▲ **KLO UNTERWEGS:** Mit diesem Gefährt können Sie nicht schießen aber sch...

Kartennamen-Cheats: (Beispiele)

Karte xyz	open xyz.ut2
Tutorial "Deathmatch"	open tut-dm.ut2
Assault Karte "Convoy"	open as-convoy.ut2
Bombing Run Karte "Anubis"	open br-anubis.ut2
Capture the Flag Karte "1on1 Joust"	open ctf-1on1-joust.ut2
Deathmatch 1 gegen 1 Karte "Albatross"	open dm-1on1-albatross.ut2
Deathmatch Karte "Antalus"	open dm-antalus.ut2
Double Domination Karte "Access"	open dom-access.ut2
Onslaught Karte "Arctic Stronghold"	open ons-arcticstronghold.ut2

PS2-CODES

AR2-MAX

Mit dieser Schummel-CD können Sie alles aus Ihren Spielen herausholen, vorausgesetzt, Sie haben den richtigen Code parat. Ab sofort finden Sie daher bei uns immer eine kleine aber feine Auswahl. Achtung: Sie benötigen zur Ausführung unbedingt ein Action-Replay-2.

MAFIA

MASTER CODE (Dieser Code muss immer aktiv sein!)
0K4Q-A5N0-RMPGB
XPXK-893J-NY7C4

UNBEGRENZT ZEIT GX8V-K584-KC38N
Q45A-GFU4-NRMKQ
WKQF-XJGO-Y8BDY

DEBUG-INFORMATIONEN EINBLENDEN
625R-M715-VGTKC
7UV9-6ZYQ-VMQGH

UNBEGRENZT LEBENSENERGIE (IM AUTO) KZBW-Q6P9-CRVPA
EYYX-NCTM-1KKQ5
WCC7-77GE-X9XGU

UNBEGRENZT LEBENSENERGIE T7UJ-8HQH-YXJYA
DHRZ-XMZT-TFNB7

UNBEGRENZT MUNITION QQ5A-ZC3U-W2B2R
2WYX-1E6P-9BNX8

KEIN VERKEHR ZMDF-Z21H-ZJ8TC
8TTF-651A-U2DWH
DPUJ-JXGA-C5NV7

KEINE POLIZEI 6WBQ-4DDB-PQ9CB
NA5R-A1W6-W14N8
R5CY-6XU9-C8NXN

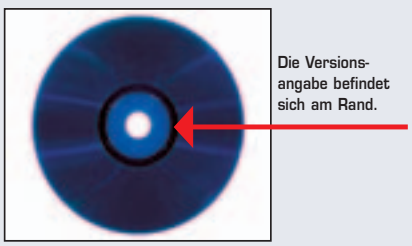
KI DER POLIZEI DEAKTIVIEREN F6NG-BK7J-XNZ4J
81TY-RJ6X-W72D8
6603-60GX-XR3ZY

ALLE AUTOS FÜR DIE RENN-MODI FREISCHALTEN
VNAM-X48E-3N2J9
2TRY-Z1AB-M1678
GF2F-GDGM-RG9CX

MAXIMALER GELDBETRAG IM FREE-RIDE-MODE
N553-N527-JK3EQ
NMGN-7DRQ-7RBTC

WIE ERKENNT MAN DIE VERSIONSNUMMER DES ARMAX?

Auf der Unterseite der Programm-CD befindet sich um das Loch herum ein auffälliger Ring. Hält man die CD richtig ins Licht, kann man dort den Text "Action-Replay-MAX Version 3.xx" lesen.



Die Versionsangabe befindet sich am Rand.

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

Öffnen Sie im "Splinter Cell!"-Spieleordner (auf der Festplatte installiert) die Datei
offline\system\SplinterCell2User.ini
mit einem Texteditor (etwa Notepad). Tragen Sie dort folgende Zeilen ein und speichern Sie die Datei anschließend wieder ab. Es sind noch keine Cheats zum Eingeben bekannt. Sie können aber Funktionstasten mit Cheats belegen. Öffnen Sie dazu die Datei
offline\system\SplinterCell2User.ini
im Spieleordner und tragen Sie folgende Zeilen ein:

F1 = opsat
F2 = invisible
F3 = invincible
F4 = ammo
F5 = savegame
F6 = loadgame
F8 = summon echeloningredient. estickyshocker
F8 = summon echeloningredient. eringairfoilround
F9 = summon echeloningredient.efraggrenade
F10 = summon echeloningredient.estickycamera
F11 = summon echeloningredient. ediversioncamera
F12 = summon echeloningredient. ecamerajammer

Nun sind die Tasten [F1] bis [F4] mit Cheats belegt. Per [F5] und [F6] können Sie nun bequem speichern und laden. Mit [F8] bis [F12] erschaffen Sie nützliche Gegenstände.

WRATH UNLEASHED

Cheats
Geben Sie die folgenden Tastenkombinationen im Start-Screen des Spiels ein.

Doppelte Gesundheit und doppelte Geschwindigkeit (Nur für Versus-/Team Kämpfe)
↓, ↓, ↑, ↓, ←, →, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, →, ←, ■

Große Stratmap Charaktere
←, ■, ↑, ●, →, ▲, ↓, ▲

▲ **TIPPEN SIE DIE** angegebenen Tastenkombinationen im Start-Screen des Spiels ein. Ein Flackern bestätigt die korrekte Eingabe.

TENCHU – RETURN FROM DARKNESS

Ninja haben ja allerhand Tricks drauf. Falls Ihnen noch welche fehlen – hier einige Cheats:

Pausieren Sie das laufende Spiel mit START und geben Sie folgende Tastenkombinationen ein.

Füllen der Kuji-Anzeige
L und R gedrückt halten, dann ←, ←, ←, →, X

Bei jedem Treffer erhöht sich die Punktzahl um 100.
○ und ● gedrückt halten, dann →, →, →, ←

Fünffache Schlagkraft
R und ○ gedrückt halten, dann ↑, ↓, ↑, ↓. Danach R und ○ wieder loslassen, dann X, X, X

Volle Gesundheit ↑, ↓, ↑, ↓, X, X, X
Score anzeigen →, →, →, ←

Freischalten zusätzlicher Fähigkeiten
R und ● gedrückt halten, dann ↑, ↑, ↓, ↓. Danach R, und ● wieder loslassen, dann X, X, L

Gehen Sie ins Item-Menü (BACK) und geben Sie folgende Tastenkombinationen ein.

Zusätzliche Ninja-Items
R und L gedrückt halten, dann ↑, ←, ↓, →, X, X, X

Unbegrenzte Item-Kapazität
R, L und ○ gedrückt halten, dann ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, dann ○ loslassen.

Freischalten aller Ninja-Items
R und L gedrückt halten, dann ↑, ↓, ↑, ↓, X, X, X, ←, →, ←, →, X, X, X

Gehen Sie ins Startmenü (Press Start Button) und geben Sie folgende Tastenkombination ein.

○ und ● gedrückt halten, dann ↑, →, ←, ↓. Danach ○ und ● wieder loslassen, dann L und R

WAY OF THE SAMURAI 2

Pausieren Sie das Spiel und geben Sie die folgenden Codes ein.

500 Mon erschwindeln
Während der gesamten Eingabe müssen L1 und L2 gedrückt gehalten werden
←, ←, ↑, ↓, ↓, ↑, ■

Lebensenergie auffüllen
Während der gesamten Eingabe müssen L1 und R1 gedrückt gehalten werden
↓, ↑, →, ←, ↓, ↑, ■

Stamina auffüllen
Während der gesamten Eingabe müssen R2 und L2 gedrückt gehalten werden
←, →, ←, ↓, ↓, ■

UNENDLICH LEBEN, UNENDLICH ENERGIE ODER EINFACH NUR EINEN NETTEN GAG FREISCHALTEN – WIE'S GEHT, ERFAHREN SIE HIER!

THE SUFFERING

Mit unseren Cheats ballern Sie sich spielend leicht durch Midways blutige Horror-Action. Während des laufenden Spiels geben Sie die unten aufgeführten Tastenkombinationen ein. Die korrekte Eingabe wird durch ein Sprachsample und eine Texteinblendung bestätigt.

Acid Mode
Effekt: Verschwommene Grafik und seltsamer Gesang.
R1, L1 und ⊗ gedrückt halten, dann
. . . . ←, ←, R2, →, →, R2, ↑, ↑, R2, ↓, ↓, R2
Eine erneute Eingabe der Tastenkombination deaktiviert den Effekt.

Schwarz-Weiß-Modus
Deaktivierung durch Pause-Taste
R1, L1 und ⊗ gedrückt halten, dann
. . . . . ↑, R2, ←, R2, ↓, R2, →, R2

Blutiges Familienfoto
R1, L1 und ⊗ gedrückt halten, dann
. . . . . ←, ↓, ←, ↓, ←, ↓, R2

Neues Familienfoto
R1, L1 und ⊗ gedrückt halten, dann
. . . . . ↑, →, ↑, →, ↑, →, R2

Maximale Anzahl Painkiller
R1, L1 und ⊗ gedrückt halten, dann
. . . . . →, →, ↑, ↑, R2, ←, →, R2, →, ↑, →, R2

Volle Gesundheit
R1, L1 und ⊗ gedrückt halten, dann
. . . . . ↓, ↓, ↓, R2, ↑, ↑, ↓, ↑, R2

Alle Ausrüstungsgegenstände bis auf die Gonzo Gun
R1, L1 und ⊗ gedrückt halten, dann
. . . . . ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, R2, ↓, ↓, ↓, R2, R2

Gonzo Gun
R1, L1 und ⊗ gedrückt halten, dann
. . . . . ←, R2, R2, R2, →, ←, →, ←, ↑, R2, R2, R2, ↓, ↑, ↓, ↑, R2

Blutüberströmtes Outfit
R1, L1 und ⊗ gedrückt halten, dann
. . . . . ↑, ↓, ←, →

Saubere Klamotten
R1, L1 und ⊗ gedrückt halten, dann
. . . . . ↓, ↑, →, ←

LÖSUNGSBÜCHER

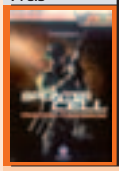
Wer kennt das nicht? Der Endgegner will und will einfach nicht aufgeben... professionelle Hilfe muss her – ein Lösungsbuch. Wir stellen Ihnen in dieser Rubrik die interessantesten Werke vor. Die Kriterien zur Bewertung sind Preis-Leistungsverhältnis, Gestaltung und Informationsgehalt.

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW
DAS OFFIZIELLE STRATEGIEBUCH

Durch eine sehr verständliche, humorvolle Schreibweise und viele Screenshots überzeugt das Offizielle Strategiebuch auf ganzer Linie. Man findet für jedes Agentenproblem eine adäquate Lösung. Ein Muss für alle ambitionierten Geheimdienstler.

LÖSUNGSBUCH
SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	erhältlich		erhältlich	
Preis	15 Euro		15 Euro	



Umfang	226 Seiten
Verlag	MCES Publishing
ISBN-Nummer	2-84792-036-6
www.ubisoft.de	
Verständlichkeit	✪✪✪✪✪ 5/5
Infogehalt	✪✪✪✪✪ 4/5
Aufmachung	✪✪✪✪✪ 4/5
Preis/Leistung	✪✪✪✪✪ 5/5

Sam Fisher hat dieses Strategiebuch hoffentlich auch unterm Kopfkissen liegen. Dann nämlich können ihm die bösen Buben nichts mehr anhaben.

DEUS EX – INVISIBLE WAR
DAS OFFIZIELLE STRATEGIEBUCH

Wow, das Offizielle Strategiebuch hinterlässt einen sehr guten Ersteindruck, dazu tragen auch der geprägte Titel auf dem Cover und das feste Papier bei. Leider wurde mit dem futuristischen Layout etwas viel experimentiert, das ging zu Lasten der Übersicht.

LÖSUNGSBUCH
DEUS EX – INVISIBLE WAR

System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	erhältlich		erhältlich	
Preis	15 Euro		15 Euro	

Umfang	180 Seiten
Verlag	Eidos
ISBN-Nummer	3-933917-26-3
www.eidos.de	
Verständlichkeit	✪✪✪✪✪ 4/5
Infogehalt	✪✪✪✪✪ 5/5
Aufmachung	✪✪✪✪✪ 5/5
Preis/Leistung	✪✪✪✪✪ 5/5

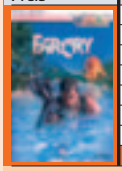
Hier gibt's Infos satt! Durch diesen überzeugenden Strategieratgeber wird der unsichtbare Krieg ganz schnell zum offenen Buch.

FAR CRY (DT.)
DAS OFFIZIELLE STRATEGIEBUCH

Stehen Sie beim fordernden "Far Cry (dt.)" häufiger vor einem Rätsel? Dann kommt das Offizielle Strategiebuch sicherlich gelegen. Hier findet man alle Infos zu Gegnern, Waffen und Fahrzeugen. Die zahlreichen, leider etwas klein geratenen, Karten erleichtern zudem die Orientierung.

LÖSUNGSBUCH
FAR CRY (DT.)

System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	erhältlich			
Preis	15 Euro			



Umfang	130 Seiten
Verlag	MCES Publishing
ISBN-Nummer	2-84792-024-2
www.ubisoft.de	
Verständlichkeit	✪✪✪✪✪ 5/5
Infogehalt	✪✪✪✪✪ 4/5
Aufmachung	✪✪✪✪✪ 5/5
Preis/Leistung	✪✪✪✪✪ 4/5

Beim nächsten Urlaub auf Mikronesien sollte dieses Strategiebuch zum Handgepäck gehören, um für alle Gefahren gewappnet zu sein.

Game-Press Verlag
Grunewaldstr. 44
10825 Berlin
(U-Bhf. Bayerischer Platz)
Tel/Fax: 0700-426377777
(€ 0,12 pro Minute)

Spieleberater
Lösungsbücher
www.game-press.de

! Über 700 Lösungen für alle Systeme ständig auf Lager !
!!! Lösungen ab 4,95 !!!
Nachfolgend eine kleine Auswahl aus unserem Angebot.

- Arc: Twilight of the Spirits
- Breath of Fire 3, 4 oder 5 (14,95)
- Baphomets Fluch 1, 2 oder 3
- Beyond Good and Evil (14,99)
- Castlevania
- Clock Tower 1 oder 3
- Dark Alliance 1 oder 2
- Dark Cloud oder Dark Chronicle
- Deus Ex 1 oder 2 (14,99)
- Final Fantasy 9, 10, X-2 (14,99)
- Final Fantasy Buch 1-8 (12,50)
- F. Fantasy Chronicles oder Tact.
- Ghosthunter
- Harry Potter 1 oder 2
- Herr der Ringe 3 (offiz. 14,95)
- Jak & Daxter 1 oder 2 (14,95)
- Legacy of Kain (alle Teile)
- Prince of Persia: Sands.. (14,99)
- Ratchet & Clank 1 oder 2
- Resident Evil (alle Teile)
- Silent Hill 1, 2 DC oder 3
- Summoner 1 oder 2
- Tomb Raider (alle Teile)
- Zelda 1, 2 oder W. Waker-14,95

! neu neu - ab sofort - neu neu !
/ Schummelmodule
/ Yu-Gi-Oh
/ Zubehör

Ihr Spiel nicht dabei? Einfach im Fachhandel oder direkt bei uns nachfragen.

Offizielle Lösung Far Cry (alt. Version) ca. 150 beblätterte Seiten, komplett in Farbe, inkl. Karten und Geheimnisse. 14,99 €

Offizielle Lösung Counterstrike C. Zero 200 beblätterte Seiten, inkl. Missionsstrategien, Tipps und Waffenaufst. 14,95 €

Offizielle Lösung Hitman Contracts ca. 200 farbig beblätterte Seiten, Tipps, Tricks und Hintergrundberichte. 14,99 €

Offizielle Lösung Sacred ca. 150 beblätterte Seiten, komplett in Farbe, inkl. Karten, Listen, Haupt- und Nebenmis. 14,95 €

Offizielle Lösung Splinter Cell 2 ca. 150 beblätterte Seiten, inkl. detaillierter Lösung, Secrets, Tipps & Tricks. 14,95 €

Offizielle Lösung Halo 144 beblätterte Seiten, inkl. detaillierter Lösung, Secrets, Karten usw. nur 6,95 €

- Händleranfragen erwünscht -

RAINBOW SIX 3

Bevor Sie den Controller an die Wand werfen, lesen Sie unsere Tipps zur PS2-Version. Sie erleichtern Ihnen das Leben als Elitesoldat.

ALLGEMEINE TIPPS

- **Schicken Sie das Team vor!** Ihre Kameraden sind hervorragende Schützen und klären so manche brenzlige Situation für Sie auf.
- **Nachladen nicht vergessen!** Bevor Sie den Befehl zum Eindringen geben, sollten Sie stets nachladen.
- **Durchblick:** Benutzen Sie das Nachtsichtgerät und die Wärmebildkamera. Sie haben dadurch in vielen Situationen einen ungeheuren Vorteil gegenüber den Gegnern. Üben Sie das schnelle Umschalten zwischen der normalen Perspektive und dem Nachtsichtgerät sowie der Wärmebildkamera. Im Einsatz gelangen Sie auf diesem Weg an Positionsangaben der gegnerischen Einheiten, die Sie aus der normalen Sicht heraus gar nicht registrieren würden.
- **Schatten beachten!** In einigen Arealen erkennen Sie Gegner, die hinter Ecken lauern, am Schatten, den diese auf den Boden werfen.
- **Blendgranaten** kosten nichts, also setzen Sie diese ein! Es ist sinnlos, mit vollem Munitionsvorrat zu sterben.
- **Sprengsätze,** die es zu entschärfen gilt, haben die praktische Angewohnheit, vor sich hin zu piepen. Finden Sie einen gesuchten Sprengsatz nicht auf Anhieb, hilft es, sich langsam um die eigene Achse zu drehen um ihn dabei besser zu lokalisieren.

MISSION 1

BERGDORF, SCHWEIZ

Die erste Geisel befindet sich hinter dem Altar in der Kirche. Geisel Nummer zwei wird im Keller des letzten Gebäudes gefangen gehalten. Nutzen Sie dort unbedingt Ihr Nachtsichtgerät, sowie die Wärmebildkamera.

MISSION 2

BERGSTRASSE, SCHWEIZ

Sichern Sie die Geiseln auf dem Weg und sparen Sie etwas Munition für den Endspurt auf. Nachdem Sie die Lagerhalle mit dem weißen Transporter gesichert haben, führt der Weg zurück zum Startpunkt. Dort haben sich einige Terroristen verschanzt und eine weitere Geisel genommen. Nutzen Sie die herumstehenden Autowracks als Deckung.

MISSION 3

ÖLRAFFINERIE, CURACAO, KARIBIK

Auf den letzten Abschnitt bereiten Sie sich mit Rauchgranaten vor. Somit sind die Terroristen abgelenkt. Lassen Sie das Team vorstoßen und sichern Sie noch während das Feuergefecht im Gang ist die letzte Geisel in der Halle.

MISSION 4

INSEL-ANWESEN CURACAO, KARIBIK

Versuchen Sie die erste Geisel mit einem Zulu-Befehl zu befreien. Danach sichern Sie die zweite Geisel im Hof. Ihre Aufgabe besteht hier darin, die beiden Geiseln um jeden Preis zu schützen. Bleiben Sie in Bewegung und nehmen Sie die Scharfschützen unter Feuer. Behelfen Sie sich mit kurzen Feuerstößen bzw. Einzelfeuer. Häufiges Nachladen kann hier ein schnelles Game Over bedeuten!

MISSION 5

WERFT, PUERTO CABELLO, VENEZUELA

Erklimmen Sie die Container rechts neben dem Startpunkt. Erledigen Sie von hier aus mit dem Team die ersten Gegner. Lassen Sie Ihre Kameraden auf den Containern das Gebiet decken und schrecken Sie die restlichen Gegner mit Granaten auf.

Die erste Bombe finden Sie in einer der folgenden Lagerhallen. Achten Sie darauf, die Fässer voller Brandbeschleuniger nicht versehentlich zur Explosion zu bringen.

Bei der zweiten Bombe müssen Sie mit einem Überraschungsangriff aus den Luken an der Decke rechnen.

Die dritte und letzte Bombe ist unterhalb des Schiffsrumpfes auf der Werft angebracht.

Kämpfen Sie sich durch die Abschnitte unterhalb des Trockendocks am Schiffskiel entlang. Orientieren Sie sich am charakteristischen Piepsen des Zünders, um die Bombe zu lokalisieren. Achten Sie aber auf die Seitenwände. Hier befinden sich Ladeklappen, aus denen heraus das Feuer eröffnet wird.

MISSION 6

CRESPO-STIFTUNG MONTREAL, QUEBEC, CANADA

Die Geisel im Saal zu befreien erfordert etwas Geschick. Am einfachsten funktioniert es, indem Sie zuerst eine Blendgranate einsetzen. Denken Sie im gesamten Gebäude daran, dass die Wärmebildkamera oft unzuverlässig arbeitet. Viele Gegner lauern hinter Metallschränken und werden somit nicht angezeigt.

MISSION 7

ALTSTADT DUBROWNIK, KROATIEN

Vom Startpunkt aus werfen Sie zuerst eine Splitterhandgranate auf die Treppe. Klappern Sie dann in aller Ruhe die Häuser und Gassen nacheinander ab. Werden Sie aber nicht leichtsinnig und erkunden Sie immer erst das Gelände. Bevor Sie den Hof mit dem geparkten Transporter sichern, suchen Sie erst langsam mit der Sniper-Funktion das Gelände ab. Vorsicht beim Transporter! Benutzen Sie ihn lieber nicht als Deckung, die Terroristen jagen ihn in die Luft. Nachdem der Hof gereinigt wurde, stürmen Sie das Gebäude hinten in der Gasse.

Im Treppenhaus versucht ein Gegner, Sie zu überraschen – achten Sie auf die herabfallenden Dachbretter, sie verraten seine Position.

Im Anschluss gelangen Sie in einen weiteren Hof, der zunächst mit Granaten bearbeitet wird. Passen Sie auf die Scharfschützen oberhalb des Balkons auf. Sobald Sie die Meldung erhalten, dass sich der gesuchte Informant im nächsten Raum befindet, gehen Sie in Stellung. Dringen Sie gleichzeitig mit Ihren Kameraden und einem Zulu-Befehl durch beide Türen ein und lassen Sie eine

▲ **MISSION 2:** Säubern Sie den Tunnel, bevor Sie die Bombe entschärfen.

▲ **MISSION 4:** Am Ende der Verteidigungsphase kommt ein Helikopter zu Hilfe.

▲ **MISSION 7:** Schauen Sie vorsichtig um die Ecken, um Scharfschützen abzuknallen.

RAINBOW SIX 3

Bevor Sie den Controller an die Wand werfen, lesen Sie unsere Tipps zur PS2-Version. Sie erleichtern Ihnen das Leben als Elitesoldat.

ALLGEMEINE TIPPS

- **Schicken Sie das Team vor!** Ihre Kameraden sind hervorragende Schützen und klären so manche brenzlige Situation für Sie auf.
- **Nachladen nicht vergessen!** Bevor Sie den Befehl zum Eindringen geben, sollten Sie stets nachladen.
- **Durchblick:** Benutzen Sie das Nachtsichtgerät und die Wärmebildkamera. Sie haben dadurch in vielen Situationen einen ungeheuren Vorteil gegenüber den Gegnern. Üben Sie das schnelle Umschalten zwischen der normalen Perspektive und dem Nachtsichtgerät sowie der Wärmebildkamera. Im Einsatz gelangen Sie auf diesem Weg an Positionsangaben der gegnerischen Einheiten, die Sie aus der normalen Sicht heraus gar nicht registrieren würden.
- **Schatten beachten!** In einigen Arealen erkennen Sie Gegner, die hinter Ecken lauern, am Schatten, den diese auf den Boden werfen.
- **Blendgranaten** kosten nichts, also setzen Sie diese ein! Es ist sinnlos, mit vollem Munitionsvorrat zu sterben.
- **Sprengsätze,** die es zu entschärfen gilt, haben die praktische Angewohnheit, vor sich hin zu piepen. Finden Sie einen gesuchten Sprengsatz nicht auf Anhieb, hilft es, sich langsam um die eigene Achse zu drehen um ihn dabei besser zu lokalisieren.

MISSION 1

BERGDORF, SCHWEIZ

Die erste Geisel befindet sich hinter dem Altar in der Kirche. Geisel Nummer zwei wird im Keller des letzten Gebäudes gefangen gehalten. Nutzen Sie dort unbedingt Ihr Nachtsichtgerät, sowie die Wärmebildkamera.

MISSION 2

BERGSTRASSE, SCHWEIZ

Sichern Sie die Geiseln auf dem Weg und sparen Sie etwas Munition für den Endspurt auf. Nachdem Sie die Lagerhalle mit dem weißen Transporter gesichert haben, führt der Weg zurück zum Startpunkt. Dort haben sich einige Terroristen verschanzt und eine weitere Geisel genommen. Nutzen Sie die herumstehenden Autowracks als Deckung.

MISSION 3

ÖLRAFFINERIE, CURACAO, KARIBIK

Auf den letzten Abschnitt bereiten Sie sich mit Rauchgranaten vor. Somit sind die Terroristen abgelenkt. Lassen Sie das Team vorstoßen und sichern Sie noch während das Feuergefecht im Gang ist die letzte Geisel in der Halle.

MISSION 4

INSEL-ANWESEN CURACAO, KARIBIK

Versuchen Sie die erste Geisel mit einem Zulu-Befehl zu befreien. Danach sichern Sie die zweite Geisel im Hof. Ihre Aufgabe besteht hier darin, die beiden Geiseln um jeden Preis zu schützen. Bleiben Sie in Bewegung und nehmen Sie die Scharfschützen unter Feuer. Behelfen Sie sich mit kurzen Feuerstößen bzw. Einzelfeuer. Häufiges Nachladen kann hier ein schnelles Game Over bedeuten!

MISSION 5

WERFT, PUERTO CABELLO, VENEZUELA

Erklimmen Sie die Container rechts neben dem Startpunkt. Erledigen Sie von hier aus mit dem Team die ersten Gegner. Lassen Sie Ihre Kameraden auf den Containern das Gebiet decken und schrecken Sie die restlichen Gegner mit Granaten auf.

Die erste Bombe finden Sie in einer der folgenden Lagerhallen. Achten Sie darauf, die Fässer voller Brandbeschleuniger nicht versehentlich zur Explosion zu bringen.

Bei der zweiten Bombe müssen Sie mit einem Überraschungsangriff aus den Luken an der Decke rechnen.

Die dritte und letzte Bombe ist unterhalb des Schiffsrumpfes auf der Werft angebracht.

Kämpfen Sie sich durch die Abschnitte unterhalb des Trockendocks am Schiffskiel entlang. Orientieren Sie sich am charakteristischen Piepsen des Zünders, um die Bombe zu lokalisieren. Achten Sie aber auf die Seitenwände. Hier befinden sich Ladeklappen, aus denen heraus das Feuer eröffnet wird.

MISSION 6

CRESPO-STIFTUNG MONTREAL, QUEBEC, CANADA

Die Geisel im Saal zu befreien erfordert etwas Geschick. Am einfachsten funktioniert es, indem Sie zuerst eine Blendgranate einsetzen. Denken Sie im gesamten Gebäude daran, dass die Wärmebildkamera oft unzuverlässig arbeitet. Viele Gegner lauern hinter Metallschränken und werden somit nicht angezeigt.

MISSION 7

ALTSTADT DUBROWNIK, KROATIEN

Vom Startpunkt aus werfen Sie zuerst eine Splitterhandgranate auf die Treppe. Klappern Sie dann in aller Ruhe die Häuser und Gassen nacheinander ab. Werden Sie aber nicht leichtsinnig und erkunden Sie immer erst das Gelände. Bevor Sie den Hof mit dem geparkten Transporter sichern, suchen Sie erst langsam mit der Sniper-Funktion das Gelände ab. Vorsicht beim Transporter! Benutzen Sie ihn lieber nicht als Deckung, die Terroristen jagen ihn in die Luft. Nachdem der Hof gereinigt wurde, stürmen Sie das Gebäude hinten in der Gasse.

Im Treppenhaus versucht ein Gegner, Sie zu überraschen – achten Sie auf die herabfallenden Dachbretter, sie verraten seine Position.

Im Anschluss gelangen Sie in einen weiteren Hof, der zunächst mit Granaten bearbeitet wird. Passen Sie auf die Scharfschützen oberhalb des Balkons auf. Sobald Sie die Meldung erhalten, dass sich der gesuchte Informant im nächsten Raum befindet, gehen Sie in Stellung. Dringen Sie gleichzeitig mit Ihren Kameraden und einem Zulu-Befehl durch beide Türen ein und lassen Sie eine

▲ **MISSION 2:** Säubern Sie den Tunnel, bevor Sie die Bombe entschärfen.

▲ **MISSION 4:** Am Ende der Verteidigungsphase kommt ein Helikopter zu Hilfe.

▲ **MISSION 7:** Schauen Sie vorsichtig um die Ecken, um Scharfschützen abzuknallen.

Blendgranate werfen. Setzen Sie selbst eine Rauchgranate ein und erledigen Sie die Bewacher des Informanten sofort. Wurde die Situation erfolgreich geklärt, muss nur noch die Zielperson gesichert werden.

MISSION 8
TRIEST, ITALIEN

Rechnen Sie immer mit Beschuss aus Fenstern und dunklen Ecken. Nach dem ersten Platz finden Sie eine Treppe, die von einem blauen Schild flankiert ist. Werfen Sie hier Rauchgranaten hinunter und überraschen Sie die Gegner, die unten rechts lauern. Ein Stück weiter müssen Sie nur in der Scheune und in der Bibliothek aufräumen. In der Bibliothek lässt sich eine Türe öffnen. Gegner neutralisieren! Fälschlicherweise hat das Hauptquartier angenommen, dass sich die Kameraden hier befinden. Fehlanzeige ...

Durchqueren Sie die Bibliothek und schalten Sie alle Feinde aus. Bahnen Sie sich den Weg durchs nächste Haus, hinunter auf den Platz. Ignorieren Sie zunächst Ihre Kameraden, die hier in ein Feuergefecht verwickelt sind. Die beiden können sich schon selbst helfen. Nehmen Sie lieber die gesamte Umgebung unter Feuer. Sobald alle Gegner neutralisiert sind, brauchen Sie nur noch die beiden Vermissten aufzusuchen und die Mission ist gemeistert.

MISSION 9
ALCATRAZ, SAN FRANCISCO, USA

Infiltrieren Sie zuerst das Gefängnis über die Abwasserkanäle. Achten Sie darauf, dass Sie schon hier unten mit Granaten beworfen werden. Entweder Sie überraschen Ihre Gegner aus sicherer Entfernung mit der Sniper-Funktion oder Sie stürmen gemeinsam auf sie los. Nutzen Sie das Überraschungsmoment! Fliegen Ihnen die Granaten erst mal um die Ohren, ist es schwer, Deckung zu finden.

Die Infiltration des Gefängnisses ist erfolgreich abgeschlossen, sobald die Halle mit den Duschen erreicht wurde. Von allen Seiten wird das Feuer eröffnet. Stellen Sie sich auf keinen Fall in die Mitte des Raumes. Hier landen ganz bestimmt einige gegnerische Granaten. Versuchen Sie, beim Feuerwechsel immer eine der Wände als Rückendeckung zu nutzen.

Im Raum ist zwar genügend Tageslicht vorhanden um alles zu erkennen, aber die Gegner rücken hinter den Gittern oberhalb heran. Daher ist es schwer, sie schnell zu lokalisieren. Schalten Sie die Wärmebildkamera zu und feuern Sie gnadenlos auf alles, was sich bewegt. Nach dem kleinen Intermezzo führt ein Gang neben den Duschen hinauf zu den Zellen. Auch hier können Sie Ihre Gegner dank Wärmebild leichter orten.

Die erste Geisel wird in einem großen Zellentrakt festgehalten. Rings herum lauern Gegner, die erst in Erscheinung treten, wenn Sie sich der Geisel nähern.

Kümmern Sie sich um die Geiselnehmer und halten Sie sich zunächst von dem Gefangenen fern, da einige Granaten zum Einsatz kommen. Positionieren Sie sich in einer der Ecken der Halle. Nachdem Ruhe eingekehrt ist, können Sie über die Treppen in den nächsten Abschnitt gelangen. Dort wartet nach einigen Gängen auch schon die zweite Zielperson. Mit Blendgranaten überraschen Sie hier die Gegner.

MISSION 10
IMPORT/EXPORT, CARACAS, VENEZUELA

Dringen Sie in das Gebäude ein. Klären Sie das Haus Raum für Raum auf. Nehmen Sie sich dabei etwas Zeit. Spätestens wenn der Raum mit den Munitionskisten betreten wird, stürmen alle Gegner heran. Sind die Terroristen hier neutralisiert, wurde die erste Aufgabe erledigt. Verlassen Sie das Gebäude und benutzen Sie die Holztreppe nach oben. Dort angekommen wird es Zeit, den Granatwerfer einzusetzen. Jagen Sie ein bis zwei Granaten in den nächsten Raum. Im Raum danach finden Sie an einigen Stellen wieder die altbekannten roten Fässer mit Brandbeschleuniger vor. Jagen Sie die Fässer mit gezielten Schüssen hoch. Mit ein wenig Glück werden so alle Gegner erledigt.

Erst nachdem der gesamte Bereich aufgeklärt ist, können Sie den nächsten Abschnitt betreten. Hier im Schlafraum hilft der Granatwerfer erneut, aufdringliche Gegner abzuwehren. Nehmen Sie die Treppe nach unten und Sie gelangen in ein Büro. Hier finden Sie die gesuchten Dokumente.

Stürmen Sie nun in den Verladehof hinaus und versuchen Sie, die Gegner aus sicherer Distanz mit der Sniper-Funktion auszuschalten. Erst wenn der Hof gesäubert ist, nähern Sie sich der Laderampe mit dem roten Tor. Zufällig wird dieses genau dann geöffnet, wenn Sie herantreten. Ein bis zwei Splittergranaten neutralisieren die Gegner. Sobald der Rest der Halle aufgeklärt ist, wurde die Mission gemeistert.

MISSION 11
PENTHOUSE, CARACAS, VENEZUELA

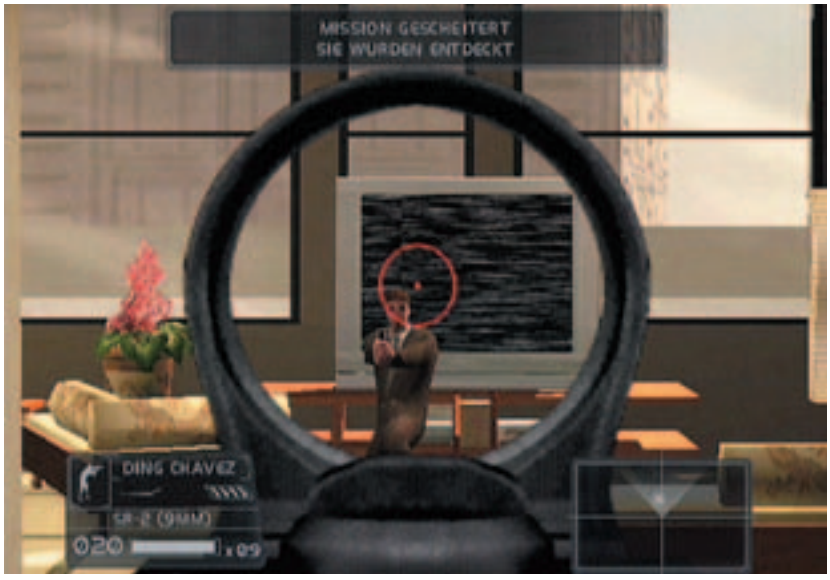
Startpunkt: Gehen Sie sofort in die Hocke und betreten Sie den Gang rechts durch die Türe (nicht die Treppen benutzen!). Bleiben Sie in der Hocke und marschieren Sie zügig durch die Glastüre. Vorne schwenken Sie nach rechts.

Ab hier sehen Sie einen Gegner, der auf eine Flimmerkiste (im wahrsten Sinne des Wortes) starrt. Wenigstens ist er abgelenkt. Um an ihm vorbeizukommen, müssen Sie langsam in der Hocke an der Wand weiterschleichen. Drücken Sie den Analog-Stick nur leicht nach vorne. Verursachen Sie versehentlich ein Geräusch, werden Sie entdeckt. Schleichen Sie auf diese Weise die Treppe hinauf. Ignorieren Sie dabei einfach die beiden Verbrecher in der Küche.

Schalten Sie die Wärmebildkamera ein und checken Sie kurz den Bereich im ersten Stock. Haben Sie das Timing eingehalten (von Beginn an in geduckter Haltung gehen), können Sie jetzt hier oben sofort nach links schwenken.

Schauen Sie hinter dem verzierten Raumteiler nach. Hier finden Sie das Telefon (wird auch auf dem Radar angezeigt). Sobald das Verwanzen-Symbol vor Ihnen erscheint, halten Sie die ⊗-Taste gedrückt, bis die Kreisanzeige aufgeladen ist. Gehen Sie dann sofort in die hinterste Ecke beim Telefon in Deckung. Gleich erscheint eine Wache die an dem Raumteiler vorbeischlendert.

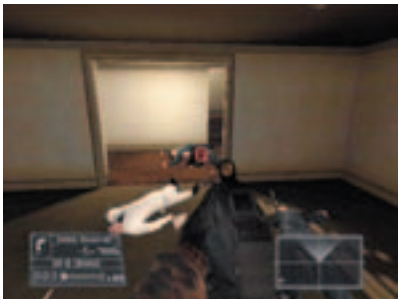
Orientieren Sie sich nun am Radar und warten Sie ein klein wenig, bis sich die Wache wieder entfernt. Schleichen Sie mit derselben ▶



▲ **MISSION 11:** Werden Sie entdeckt, ist die Mission gescheitert. Schleichen Sie ganz leise an den Wachen vorbei, um nicht gesehen zu werden. Fingerspitzengefühl ist gefragt.

▲ **MISSION 11:** Haben Sie das Telefon verwanzt, gehen Sie sofort in die linke Ecke.

▲ **MISSION 11:** Schleichen Sie der Wache in sicherem Abstand hinterher.



▲ **MISSION 11:** Haben Sie den Buchhalter gefunden, stürmen einige Gegner auf Sie zu.

Geschwindigkeit, die Sie schon unten vor der Entdeckung bewahrt hat, hinter dieser Wache her. Nehmen Sie den ersten Gang nach links und drücken Sie sich voll gegen die linke Wand.

Schauen Sie nicht auf die Glastüre zur rechten Seite, sondern schleichen Sie stur links weiter. Dort geht es vorsichtig die Treppen hinauf. Hier öffnen Sie die linke Türe. Auch hier wird die Wache ignoriert. Halten Sie sich sofort rechts und schleichen Sie um den Wandteiler herum. Schon ist auch der gesuchte Computer gefunden. Halten Sie wieder die ⊗-Taste gedrückt, um den Computer zu hacken. Gehen Sie hier hinten in Deckung und warten Sie, bis das erste Telefonat vom Hauptquartier abgehört wurde.

Der nächste Einsatzbefehl lautet, den Buchhalter zu schützen und zu evakuieren. Hierzu genehmigt das Hauptquartier endlich den Einsatz der Waffe. Um den Buchhalter zu lokalisieren, orientieren Sie sich einfach am Radar.

Wurde der Buchhalter erreicht, befehlen Sie ihm, zu folgen. Warten Sie aber noch ein wenig im Raum, denn es stürmen gleich ein paar Wachen herein. Danach geht es durch die Küche und das Wohnzimmer zurück zum Startpunkt. Dort angelangt, steigen Sie die Treppe hinauf, die zu Missionsbeginn tabu war. Hier gelangen Sie aufs Dach. Checken Sie das Radar und führen Sie Ihren Schützling zum Evakuierungspunkt.

MISSION 12
FLEISCHFABRIK, CARACAS, VENEZUELA

Tasten Sie sich langsam vor. Die Fleischfabrik besteht aus mehreren Gängen, die zu Fabrikationshallen führen. Die Lichtverhältnisse sind nicht optimal. Also müssen Sie regelmäßig den weiteren Weg mit Nachtsichtgerät und Wärmebildkamera auskundschaften. Nach dem ersten Gang gelangen Sie in eine Halle. Befehlen Sie dem Team, diese zu decken. Sie selbst stürmen mit Feuerschutz im Rücken nach vorne und klären die Nebenräume auf.

Achten Sie beim Vorstoßen darauf, dass Sie auch aus breiteren Durchgängen heraus unter Feuer genommen werden. Die kälteisolierten Türen verhindern, dass verwertbare Wärmebilddaten angezeigt werden. Die gesuchte Geisel befindet sich in einem kleinen Verwaltungsraum, den Sie über eine kurze Rampe auf Ihrem Weg erreichen. Sobald die Zielperson lokalisiert wurde, muss erst mal die Lage sondiert werden. Es kann sein, dass ein Terrorist in geduckter Haltung neben der Geisel lauert. Mit einigen Schüssen an die Wand hinter der Geisel können Sie diesen Gegner aus der Reserve locken.

Sobald er ein klein wenig Abstand zur Zielperson hat, können Sie ihn mit gezielten Schüssen niederstrecken. Stürmen Sie jedoch unvorsichtig den Raum, nimmt der Terrorist die Geisel als lebendigen Schutzschild – dann hilft nur noch ein wirklich guter Schuss aus der Sniper-Perspektive. Es ist auch möglich, dem Team den Befehl "Vorstoßen" zu erteilen. Mit ein klein wenig Glück überwältigen Ihre Kameraden den Schurken, ohne dass Sie selbst eingreifen müssen.

Ein paar Räume weiter finden Sie die zweite Geisel. Sobald der Abschnitt betreten wird, nehmen Sie sie durch die Fenster hindurch ins Fadenkreuz und geben Sie dem Team den Befehl "Vorstoßen". Geben Sie den Kameraden Feuerschutz und sichern Sie die zweite Zielperson zügig.

Lassen Sie das Team jetzt bei der gesicherten zweiten Geisel Deckung geben und laufen Sie alleine den Gang hinunter. Unten rennen Sie einige Schritte in die Halle hinein, um die Gegner dort auf sich aufmerksam zu machen. Laufen Sie sofort wieder einige Schritte zurück, um in Deckung zu gehen, sobald die Verbrecher das Feuer eröffnen. Die oben positionierten Kameraden nehmen die aufgeschreckten Angreifer nun unter Feuer. Mit dieser Taktik kann die Halle schnell aufgeklärt werden. Holen Sie das Team nach unten. Der rechte Gang führt in einen Umkleideraum, in dem mehrere Schutzanzüge lagern. Ein Indiz dafür, dass Sie auf der richtigen Spur sind. Der Raum dahinter wimmelt nur so vor Gegnern. Hier ist der Einsatz von Granaten sinnvoll.

Halten Sie sich links und nehmen Sie den nächsten Raum ein. Hier verhindern wieder einige Isoliermatten vorzeitiges Lokalisieren der Gegner. Aber nachdem Sie kurz vorm Ziel stehen, können Sie den Raum mit verbliebenen Granaten zupflastern. Sichern Sie nun noch die Fässer mit dem gesuchten Giftgas im letzten Gang.

MISSION 13
WERKSTATT, NEW ORLEANS, USA

Stürmen Sie den Vorraum der Werkstatt und sichern Sie ihn. Von hier aus gelangen Sie in ein Büro. Positionieren Sie sich dort und nehmen Sie die Gegner, die im Ausstellungsraum gegenüber lauern, durch die breite Fensterfront hindurch unter Feuer. Zwar können Sie von hier aus nicht alle treffen, aber Sie brechen den ersten Widerstand. Nehmen Sie dann die Ausstellungshalle ein.

Tasten Sie sich vorsichtig die Treppe hinauf und dringen Sie durch den Vorführraum und die Werkstatt weiter vor. Die Werkstatt selbst ist in einige Abschnitte unterteilt. Bald schon werden

▲ **MISSION 11:** Sobald der PC gehackt ist, dürfen Sie endlich losballern.

▲ **MISSION 11:** Über die Treppe, die zu Missionsbeginn tabu war, gelangen Sie aufs Dach. Bringen Sie den Buchhalter zum Evakuierungspunkt. Ein Hubschrauber holt Sie ab.

▲ **MISSION 15:** Bei Missionsbeginn gehen Sie in die Hocke und huschen durch die linke Tür. Steigen Sie dann die Treppe hinauf. Auch hier müssen Sie sich sehr leise fortbewegen.

Sie Vargas finden. Selbstverständlich flüchtet er sofort. Sie dürfen ihn aber auf keinen Fall unter Feuer nehmen. Halten Sie sich auch mit Granaten zurück. Verletzen Sie Vargas, ist die Mission gescheitert. Behalten Sie Vargas immer im Auge. Sobald Sie die Meldung erhalten, dass er die Garage verlässt, stürmen Sie los. Orientieren Sie sich draußen in der Gasse sofort nach rechts und gehen Sie in Sniper-Position.

Nehmen Sie das dunkle Fluchtfahrzeug unter Beschuss, das hinter dem Zaun zu erkennen ist. Somit ist Vargas die Fluchtmöglichkeit genommen und die Mission ist erfolgreich abgeschlossen.

MISSION 14
PARADE, NEW ORLEANS, USA

Sichern Sie zunächst Schritt für Schritt den Marktplatz und bahnen Sie sich den Weg zur gegenüberliegenden Seite. Dringen Sie dort in die Halle ein und brechen Sie rechts die Türe auf. Nehmen Sie schnell die Treppe nach oben.

Durchkämmen Sie die Räume und benutzen Sie die Treppe auf der anderen Seite um nach unten zu gelangen. Von diesem Hinterhof aus müssen Sie nun den Platz mit der Bombe stürmen. Allerdings geraten Sie unter erheblichen Feindbeschuss. Suchen Sie deswegen erst mal die Gasse neben dem Transportwagen und schicken Sie das Team schnell über den Platz dort hinten hinein. Machen Sie sich jetzt aus dieser sicheren Position heraus mit dem Platz vertraut.

In der Mitte parkt ein Wagen, auf dem die Bombe platziert ist. Sobald Sie sich diesem Wagen nähern, wird das Feuer von der gegenüberliegenden Seite aus eröffnet. Schicken Sie das Team zur Mitte des Platzes und snipern Sie selbst von weiter hinten auf die Gegner. Entschärfen Sie dann die Bombe. Nachdem das Sicherheitssystem deaktiviert ist, teilt Ihnen das Hauptquartier mit, dass ein Reservezünder ausgemacht worden ist. Es startet ein Countdown und Sie müssen alleine das Sicherheitssystem aufspüren und deaktivieren.

Rennen Sie in die Gasse hinein, in die Sie zuvor Ihr Team geschickt haben und betreten Sie dort das Gebäude. Bahnen Sie sich den Weg durch den Empfang. Nehmen Sie die Treppe in den ersten Stock hinauf. Halten Sie sich immer rechts. Um die Räume hier oben brauchen Sie sich nicht zu kümmern. Suchen Sie hinten rechts die Treppe zum zweiten Stock. Erledigen Sie dort oben die Wachen die in der Halle warten. Vorsicht, auch durch die Dachfenster erfolgt feindlicher Beschuss. Der Gang hinten führt zum gesuchten Zündsystem. Um es zu entschärfen, brauchen Sie nur wenige Sekunden.

▲ **MISSION 15:** Laufen Sie sehr langsam über die knarrenden Dielenbretter.

▲ **MISSION 15:** Lauschen Sie vor dieser Tür. Warten Sie, bis der Soldat weg ist.

▲ **MISSION 15:** Die Wache im Hof sieht Sie nicht, wenn Sie sich in die Ecke kauern.

MISSION 15
FLUGHAFEN, CARACAS, VENEZUELA

Der letzte Auftrag lautet: Crespo dingfest machen! Machen Sie sich auf einen Nervenkrieg gefasst, es wird hart! Sie müssen zuerst unbemerkt einen Auftrag erledigen.

Noch während Sie die Missionsanweisungen berieseln, ducken Sie sich und laufen sofort durch die linke Türe. Gehen Sie die Treppe hinauf und zwar seitlich. Durch das seitliche Gleiten verursachen Sie nur sehr wenige Geräusche. Auf der Zwischenplattform müssen Sie sich langsam bewegen. Oben drehen Sie sich nach rechts und laufen leise und langsam im Gang voran.

Sperren Sie die Ohren auf. Sie hören jetzt das charakteristische Geräusch einer Türe. Warten Sie mindestens fünf Sekunden lang und betreten Sie dann den Raum. Sie müssen durch die Türe auf der gegenüberliegenden Seite auf den Balkon hinaus. Sind Sie dabei zu flott unterwegs, hört Sie der Wachposten, der links auf dem Gang Streife läuft. Bewegen Sie sich zu langsam, erwischt er Sie beim Durchqueren des Raums. Alles eine Frage des richtigen Timings.

Draußen auf dem Balkon springen Sie die Leiter hinunter und quetschen sich rechts hinten in die Ecke. Keine Sorge, dort bemerkt Sie die Wache auf dem Hof nicht. Laufen Sie jetzt langsam hinter dem Rücken der Wache um die geparkten Fahrzeuge herum und bringen Sie den Sprengsatz an der Kiste an. Endlich ist diese Scheichpassage gemeistert! Feuer frei! Rennen Sie hinüber zum nächsten Hof, von dem aus Sie in eine Halle gelangen. Nutzen Sie auf dem Weg die Lastwagen zur Deckung. Betreten Sie die Halle. Bahnen Sie sich den Weg hindurch auf die andere Seite. Vorsicht! Das abgestellte Flugzeug fliegt in die Luft. Halten Sie sich deswegen nicht versehentlich im Explosionsradius auf. Auf dem weiteren Weg laufen Ihnen reichlich Terroristen vor die Flinte. Sie empfangen immer wieder Nachrichten des Hauptquartiers. Permanent wird die Position Crespos durchgegeben...

...bis die Mission völlig unerwartet erfolgreich abgeschlossen ist. Das Spiel endet mitten in einer wilden Schießerei. Im Abspann sehen Sie, wie der heimlich angebrachte Sprengsatz Crespo die Lichter auspustet.

Lehnen Sie sich zurück und klopfen Sie sich ausgiebig auf die Schulter. Sie haben soeben die Welt gerettet. **GH**

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Sie stecken in einer scheinbar ausweglosen Situation? Nicht verzweifeln – wir helfen Ihnen über die schwierigsten Stellen hinweg.

MISSION 1
U.S.-BOTSCHAFT

Zugang zur U.S.-Botschaft

Nachdem Sie unerkannt durch den Bach mit der kleinen Brücke gewatet sind, gelangen Sie zu einer Hütte, vor der ein Wachmann auf einer Kiste sitzt. Pirschen Sie sich leise an und nehmen Sie den Kerl von hinten in den Würgegriff. Gehen Sie mit ihm in die dunkle Ecke hinter der Hütte, verhören Sie ihn und verpassen Sie ihm eine.

Kurz darauf wird eine zweite Wache erscheinen und sich umsehen. Warten Sie, bis sie wieder in der Hütte verschwindet und klettern Sie dann an dem Rohr hinauf, das ungefähr auf der Höhe des brennenden Fasses an der Mauer befestigt ist. Sie sind drin!

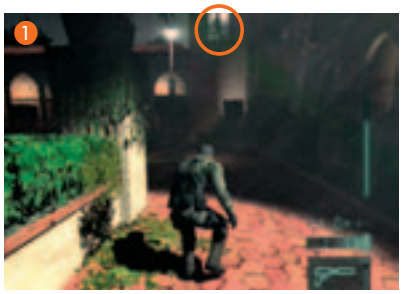
Scharfschütze mit Nachtsichtgerät 1

Haben Sie den Ballsaal mit dem Kamin hinter sich gelassen, gelangen Sie zu einem Hof mit Suchscheinwerfern. Der Scharfschütze auf dem Balkon in der rechten Ecke gegenüber hat ein Nachtsichtgerät. Deswegen überqueren Sie den Hof im Licht der Suchscheinwerfer. So kann der Schütze Sie nicht sehen. Am anderen Ende klettern Sie an dem Rohr an der Wand hinauf zu Ingrid Karlthson. Klettern Sie an der Wache vorbei, wenn sie ihren Blick auf den Hof richtet.

MISSION 2
FORSCHUNGSLABOR

Drei Wachen auf Kontrollgang 2

Sie haben die ersten Räume des Forschungslabors hinter sich gelassen und sind in einer Kammer mit Spinden und einem Verbandskasten. Wenn Sie den nächsten Raum betreten, werden drei Wachmänner von der anderen Seite hineinkommen. Klettern Sie an dem Rohr links neben der Tür hinauf, durch die sie gekommen sind und hangeln Sie sich an der Rohrleitung auf die andere Seite des Raumes. Eine der Wachen wird verschwinden, die anderen beiden bleiben im Raum. Schalten Sie sie im Schutze der Dunkelheit aus, sei es mit gezielten Schüssen oder mit einem Ellenbogenschlag.



▲ **ADLERAUGE:** Rechts in der Ecke des Hofs steht der Schütze auf dem Balkon. Bleiben Sie immer im Lichtkegel.

▲ **KLETTERMAX:** Am Rohr hängend kommen Sie ungesehen an den Wachen vorbei.

Der Körperverarbeitungsraum

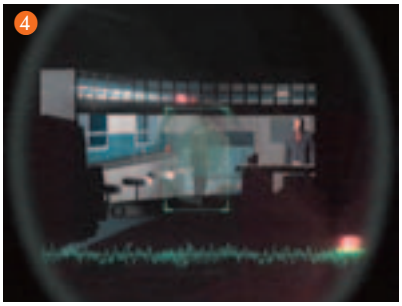
Nach dem Kühlraum mit dem automatischen Geschütz gelangen Sie in eine größere Halle mit einem Metallsteg. Auf der anderen Seite sind zwei Wachen, wie Sie mit dem Wärmebildgerät erkennen können. Links neben der Tür ist eine Lücke im Geländer. Lassen Sie sich vorsichtig hinabfallen, so dass Sie sich an der Kante des Stegs festhalten können, und hangeln Sie sich durch den Raum. Passen Sie dabei auf den kalten Dampf auf, der aus den Rohren strömt. Am Ende des Stegs klettern Sie wieder hinauf – wenn die Wachen gerade nicht da sind.

MISSION 3
HESPERIA-BAHNGESELLSCHAFT

Der Weg zu Norman Soth 3

Im zweiten Gepäckwagen, in dem der Schaffner hinter einem Gitter steht, scheinen Sie in einer Sackgasse zu stecken. Doch dort ist eine Falltür im Boden. Locken Sie zuerst den Schaffner zu sich, beispielsweise durch Pfeifen, und räumen Sie ihn dann aus dem Weg. Anschließend klettern Sie durch die Luke und hangeln sich unter dem Zug entlang. Achten Sie auf das Aktionsmenü oben rechts. Wenn es erscheint, können Sie durch eine weitere Luke wieder in den Zug steigen. Benutzen Sie aber vorher Ihre flexible Optik, um sicherzustellen, dass in dem Raum über Ihnen niemand ist. Verlassen Sie die Toilette, gehen Sie nach links und laufen Sie in den Zwischenraum.

▲ **LICHTBLITZ:** Klettern Sie erst dann an den Fenstern vorbei, wenn die Leute wegschauen und Dunkelheit herrscht.



▲ **LAUSCHANGRIFF:** Verstecken Sie sich hinter der Theke, wenn Sie Soth abhören.

Hier öffnen Sie die Tür und klettern hinaus. Sie müssen sich nun draußen am Zug entlang hangeln. Wenn Sie an einem Fenster vorbeikommen, achten Sie auf zwei Dinge: Zum einen müssen die Passagiere den Blick vom Fenster abgewandt haben, zum anderen können Sie nur dann vorbei, wenn gerade kein Scheinwerfer der Streckenbeleuchtung am Zug vorbeiflitzt. Stimmen Sie sich auf den Rhythmus der vorbeifliegenden Lichter ein.

Das Telefonat 4

Wenn Soth sein Abteil verlassen hat, folgen Sie ihm in den Speisewagen mit der Bar. Huschen Sie nach Betreten des Speisewagens hinter die Theke, damit die Terroristen Sie nicht bemerken. Hier zücken Sie das Lasermikrofon und nehmen das Gespräch von Soth auf. Danach können Sie Gewalt anwenden, um die Gegner auszuschalten.

MISSION 4
JERUSALEMER MARKT

Folgen Sie Dahlia Tal 5

Vor dem großen, gut beleuchteten Hof rät ihnen Dahlia, den Weg über die Dächer zu nehmen. Gehen Sie also nach rechts zu den Bogengängen und weiter bis in eine finstere Gasse. An der Ecke treffen Sie auf einen Wachmann. Schlagen Sie ihn nieder. Am Ende der Gasse finden Sie ein Rohr an der Wand. Klettern Sie daran hinauf und steigen Sie in die Wohnung ein. Schleichen Sie durch das Schlafzimmer und weiter

▲ **RAUS AUS DEM LICHT:** Meiden Sie den großen Platz und nehmen Sie diesen Weg. Er führt Sie in eine dunkle Gasse.

▲ **SCHIESSEN SIE** die Haftkamera an die Wand der Scheune.

▲ **ROTKÄPPCHEN:** Schlagen Sie diesen Kerl nicht nieder. Sie brauchen ihn noch.

▲ **GESCHNAPPT:** Erledigen Sie zuerst die Wächter. Anschließend packen Sie Sadono.

durch das Wohnzimmer, wo zwei Zivilisten fernsehen. Durch das hintere Fenster des Wohnzimmers gelangen Sie wieder ins Freie. Kriechen Sie auf dem Sims entlang bis zu einem weiteren Rohr, an dem Sie hochklettern. Oben auf dem Dachvorsprung suchen Sie nach einem Abluftstutzen, an dem Sie Ihr Seil befestigen können. Lassen Sie sich hinab in die Seitengasse.

Die drei Polizisten bei der Baustelle

Nachdem Sie den ND133-Behälter gestohlen und das unterirdische Labor der Terroristen mit dem Lift verlassen haben, befinden Sie sich auf einem größeren Platz mit einem Container und einer eingerüsteten Hauswand. Hier schieben drei Polizisten Wache. Ungesehen an diesen vorbeizukommen, ist nahezu unmöglich. Versuchen Sie deswegen, jeden der Ordnungshüter einzeln in den Schatten zu locken und auszuschalten. Werfen Sie einen Gegenstand, laufen Sie kurz ins Licht oder pfeifen Sie, um die Aufmerksamkeit der Polizisten auf sich zu lenken.

MISSION 5
HEROIN-LAGER

Gespräche aufnehmen 6

Sobald Sie vom Wachturm aus über die Rutschleine in das Rebellenlager gelangt sind, müssen Sie zumindest eines der Gespräche von Sadono mit seinen Leutnants aufzeichnen.

Bleiben Sie dem Terrorchef in einiger Entfernung auf den Fersen. Das erste Mal macht er vor einer großen Scheune Halt. Nehmen Sie Ihr Gewehr zur Hand, wählen Sie die Haftkamera aus und schießen Sie sie an die Wand der Scheune. Wenn Sie das Objektiv auf Sadono richten, wird das Gespräch automatisch aufgenommen. Sollten Sie die Gelegenheit verpassen, geben Sie nicht gleich auf. Sie werden im späteren Verlauf noch zwei Mal eine Chance bekommen.

Das Automatikgeschütz

Haben Sie das Labor verlassen, liegt vor Ihnen eine schmale Passage, aus der Schussgeräusche zu hören sind. Diese stammen zwar vom Schießstand, dennoch müssen Sie aufpassen. Am Ende der Gasse steht nämlich ein automatisches Geschütz. Zuerst knallen Sie die beiden Wachmänner ab. Danach zünden Sie eine Leuchtfackel und werfen Sie vor das Geschütz an die linke Wand. Der Wärmesensor des Gewehrs wird die Hitze der Fackel erfassen und Sie können unbeschadet an der tödlichen Falle vorbeigehen.

MISSION 6
U-BOOT-WERFT

Heben Sie das U-Boot

Im Kontrollraum des Hangars treffen Sie einen Techniker mit weißem T-Shirt. Bringen Sie ihn nicht um, sondern packen Sie ihn von hinten und zwingen Sie ihn, für Sie das U-Boot zu heben. Danach warten Sie kurz, bis der Techniker mit dem Steuermann des U-Boots gesprochen hat.

Der Kommandant mit der roten Mütze 7

An Bord des U-Boots begegnen Sie dem Kommandanten, zu erkennen an der roten Mütze. Wenden Sie Ihren Haltegriff an und gehen Sie zu der Tür, die durch einen Netzhautscanner gesichert ist. Zwingen Sie den Kerl dazu, seine Augen scannen zu lassen. Der Weg zur Brücke ist frei.

MISSION 7
FERNSEHSTATION

Ab in den Gulli 8

Nachdem Sie das derangierte Gebäude verlassen haben, das Sie zuvor über ein Holzgerüst betreten hatten, hocken Sie hinter zwei gelben Mülltonnen. Rechts von Ihnen steht ein Lieferwagen. Schießen Sie hier störende Lichter aus und eliminieren Sie die beiden Wachen. Achten Sie darauf, dass Sie gut versteckt sind wenn ein Blitz vom Himmel zuckt, andernfalls könnte Sie jemand sehen. Gehen Sie die Straße hinab, vorbei an dem Wachhäuschen und klettern Sie ganz hinten über den schmiedeeisernen Zaun, um in den Park zu gelangen. Schießen Sie Lichter kaputt, knallen Sie die Wachen ab und steigen Sie in den Gulli.

Die Gefangennahme Sadonos 9

Von der Bar des TV-Senders aus klettern Sie in einen Lüftungsschacht. Der wiederum führt Sie zu einem Aufnahmestudio. Hier will Sadono gerade eine Rede halten. Von der Plattform aus, auf der Sie sich nach Verlassen des Schachts befinden, haben Sie einen guten Überblick. Schießen Sie Sadonos Leibwächter mit Ihrem Gewehr ab. Bleiben Sie im Schatten, um nicht selbst zur Zielscheibe zu werden. Schießen Sie nicht auf den Terroristenführer, Sie brauchen ihn lebend. Sind alle Wachen erledigt, wird Sadono auf der Bühne bleiben. Schleichen Sie sich an ihn heran und packen Sie ihn von hinten.

MISSION 8
LOS ANGELES AIRPORT

Endspurt 10

Norman Soth hält sich in einem Maschinenraum des LA Airport auf und hat den letzten Behälter mit dem Virus bei sich. Sie erreichen den Raum über einen Aufzugschacht. Klettern Sie von unten in die obere Fahrstuhlkabine hinein. Von hier aus gelangen Sie durch eine Wandöffnung in den Maschinenraum. Lassen Sie sich hinabfallen und gehen Sie nach rechts. Hier steigen Sie eine Leiter hinauf und hangeln sich an einem Rohr in den hinteren Teil des Raumes.

Lassen Sie sich von dem Rohr aus auf die Plattform fallen, klettern Sie die Leiter hinab und suchen Sie die dicke Betonsäule mit dem quadratischen Loch ganz in der Nähe. Klettern Sie in das Loch und passen Sie den richtigen Zeitpunkt ab, springen Sie auf der anderen Seite wieder heraus und folgen Sie dem Metallsteg nach rechts. Sie kommen zu einer langen Leiter.

Schießen Sie das Licht über sich aus und steigen Sie hinauf. Auch die nächste Leiter klettern sie hoch. Hier schießen Sie abermals eine Lampe aus und beginnen, Soths Komplizen abzuknallen. Sobald der erste stirbt, wird der Timer der Bombe gestartet. Begeben Sie sich auf die Etage mit Soth und arbeiten Sie sich vor. Sobald alle Verbrecher tot sind, neutralisieren Sie die Bombe. Sie haben es geschafft, Gratulation. **CG**

▲ **AM ENDE DER STRASSE** klettern Sie über diesen schmiedeeisernen Zaun.

▲ **DIESE ROHRLEITUNG** führt Sie zum hinteren Teil des Raumes.

HITMAN 3: CONTRACTS

Das neue Hitman-Spiel bietet in den zwölf Missionen eine ganze Reihe von Vorgehensweisen. VGA hilft Ihnen beim Überleben.

1. NACHSPIEL IM SANATORIUM

■ **Entkommen Sie aus dem Sanatorium**

Gehen Sie zu der vor Ihnen liegenden Leiche und sammeln Sie den Autoschlüssel ein. Werfen Sie nun einen Blick auf die Karte: Die grüne Linie zeigt, wohin Agent 47 laufen muss. Auf dem Weg zu dem Aufzug sollten Sie an dem mit einem gelben Ausrufezeichen markierten Raum anhalten. Die Symbole markieren auf der Karte interessante Punkte. Dort findet man Informationen oder Ausrüstungsgegenstände. In dem Raum liegen ein paar Betäubungsspritzen. Nehmen Sie sie auf jeden Fall mit.

Gehen Sie weiter bis zum Ende des Ganges, rufen Sie den Aufzug und fahren Sie ins Erdgeschoss des Sanatoriums. Checken Sie vorher die Karte, um unangenehme Überraschungen zu vermeiden: An einem Aufseher kann man noch vorbeischleichen, sollte sich ein ganzes Polizeiteam vor dem Aufzug herumtreiben, wird es weitaus komplizierter, unbemerkt aus dem Aufzug herauszukommen. Schleichen Sie in den gegenüberliegenden Raum und warten Sie darin, bis das SWAT-Team daran vorbeimarschiert ist. Sollten Sie den Pfleger ausgeschaltet haben, verstecken Sie seinen Körper ebenfalls in diesem Raum.

Ein Blick auf die Karte: Im nördlichen Teil des Erdgeschosses ist ein Raum mit einem Ausrufezeichen markiert. Laufen Sie unbemerkt dorthin. In der Zelle liegt ein Kleiderbündel. Streifen Sie das Patienten-Outfit über, nun werden Sie die Polizeibeamten nicht weiter beachten; schließlich suchen die einen Mann, der einen schwarzen Anzug trägt. Laufen Sie nun in die Empfangshalle (der große Raum im südlichen Teil des EG). Der Eingang wird von einer Gruppe Polizisten bewacht. Laufen Sie an ihnen vorbei und öffnen Sie die linke Tür.

Im Raum ist eine Wendeltreppe. Bevor Sie hinaufgehen, prüfen Sie die Karte. Der obere Raum wird von einem misstrauischen Beamten bewacht. Sobald er den Raum verlassen hat, können Sie nach oben gehen. Gehen Sie leise in den westlichen Raum, wo sich jetzt auch die Wache befindet. Schleichen Sie sich hinter sie und betäuben Sie sie mit der Spritze. Schnappen Sie sich die Uniform sowie die Waffe, öffnen Sie das Fenster, klettern Sie die Leiter herunter und flüchten Sie mit dem Wagen vom Sanatoriumsgelände.

Alternativ kann man sich den Weg nach draußen auch freischießen. Im zweiten Stock liegt ein Scharfschützengewehr versteckt, es wird durch ein Ausrufezeichen auf der Karte markiert. Ein zweite Sniper Rifle liegt auf dem südlichen Sims des Sanatoriums. Man erreicht es über die beiden südlichen Wendeltreppen. Die Polizisten sind mit Sturmgewehren oder Schrotflinten bewaffnet. Wer lieber schießt statt zu schleichen, darf sich also auf einiges gefasst machen.

2. MEAT KINGS PARTY

- **Töten Sie Meat King Campbell Sturrock**
- **Töten Sie Rechtsanwalt Andrei Puscus**
- **Retten Sie die Tochter des Klienten**
- **Flüchten Sie von dem Gelände**

Die Mission beginnt in einem Lieferwagen. Schnappen Sie sich die Kleidung und den Fleischerhaken des Metzgers. Er ist nur betäubt, sollten Sie für den Einsatz länger brauchen, könnte er erwachen. Deshalb sollten Sie ihn entweder erschießen (schlecht fürs Rating) oder einsperren, indem Sie die Türen des LKWs schließen. Am Eingang werden Sie nach Waffen durchsucht, werfen Sie also vorher Ihre Pistolen weg.

Die Fleischerei ist dreigeteilt. Der nördliche Teil ist die eigentliche Metzgerei. In der Mitte befinden sich Umkleideräume und Küche und im südlichen Bereich steigt die Party des Meat King. Sind Sie in der Fleischerei, folgen Sie dem Gang. Nachdem Sie durch die mit einem "A" gekennzeichnete Tür gegangen sind, wenden Sie sich nach links. Die Treppe hoch und Karte checken: Das Ausrufezeichen zeigt den Standort der Tochter des Klienten. Leider geht es ihr nicht mehr ganz so gut. Nehmen Sie einen Arm als Beweis mit. Es könnte sein, dass ein verrückter Metzger in den Raum stürmt. Halten Sie den Fleischerhaken also lieber bereit.

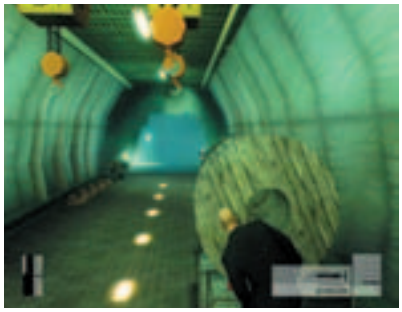
Gehen Sie die Treppe wieder herunter und begeben Sie sich in den mittleren Bereich, er ist mit einem "B" markiert. In der Umkleidekabine (wird durch das oberste Ausrufezeichen im Mittelteil markiert) sitzt der Opium-Kellner, neben ihm liegt ein frisches Kellner-Outfit. Es gibt offiziell nur einen Opium-Kellner, wollen Sie also als solcher getarnt in den Party-Bereich vordringen, müssen Sie sich überlegen, ob Sie ihn am Leben lassen wollen. Falls Sie ihn verschonen, müssen Sie einfach etwas vorsichtiger sein, wenn nicht, sollten Sie mit der Tat warten, bis die Prostituierte, die "rein zufällig" in der Umkleide vorbeischaut, den Raum wieder verlassen hat.

Bei der Entscheidung für die Opium-Kellner-Verkleidung laufen Sie jetzt weiter nach unten in die Party-Zone. Der Anwalt liegt in der südöstlichen Nische (auf der Karte ist er mit einem roten Kreis markiert). Marschieren Sie einfach hinein, nehmen Sie sein VIP-Ticket sowie seine Pistole und erschießen Sie ihn. Er ist im Drogenrausch und bekommt davon nichts mit. Alternativ können Sie auch warten, bis der Anwalt die Toiletten aufsucht. Allerdings hat er einen Bodyguard dabei. Ganz ohne Anwendung von Gewalt wird diese Situation wohl nicht zu meistern sein.

Der Fleischkönig liegt im ersten Stock, allerdings in einem abgesicherten Bereich. Die Treppe befindet sich im Südwesten. Sie können Ihn auf drei verschiedene Arten erreichen.

■ Sie stellen einen Gast ruhig und verschaffen sich mit dessen Kleidung und dem VIP-Ticket dort Einlass. Allerdings müssen Sie vorher wieder alle Waffen wegwerfen. In dem gesicherten VIP-Bereich finden sich jedoch ein Messer sowie ein Fleischerbeil. Beim Aufsammeln sollten Sie sich nicht erwischen lassen. Sobald Sie eine Waffe haben, marschieren Sie einfach zum Meat King und bringen den Job zu Ende.

▲ **MISSION 2:** Sobald der Fleischkönig das Essen sieht, schickt er seine flotten Betthäschen aus dem Zimmer und ist ein leichtes Opfer.



▲ **MISSION 3:** Warten Sie so lange, bis Ihnen der Zivilist den Rücken zugedreht hat.

▲ **MISSION 3**: Aufgrund der Verkleidung hält Kommandand Bjarkhov Agent 47 für Fabian Fuchs. Mit Bruderküssen begrüßt er seinen vermeintlichen Kumpel.

■ Im ersten Stock des Fleischerei-Bereichs steht eine einzelne Wache vor einer Tür. Kalt machen und Klamotten und Waffen schnappen und zur Tür gehen. Diese führt auf ein Flachdach. Laufen Sie darüber und durch die Tür auf der anderen Seite. Jetzt sind Sie ebenfalls im VIP-Bereich. Da Sie als Wachmann getarnt sind, wird Sie niemand bemerken. Gehen Sie zum Fleischkönig und erschießen Sie ihn.

■ Gehen Sie zurück in die Umkleidekabine und streifen Sie das Metzger-Outfit über. Gehen Sie nun in die Küche. Der Koch gibt Ihnen den Auftrag, das Hühnchen zum Meat King zu bringen. Schnappen Sie sich das Tablett, gehen Sie aus dem Raum und legen es auf den Boden. Wählen Sie die schallgedämpfte 9 mm und verstecken Sie sie im Hühnchen.

Werfen Sie jetzt noch alle anderen Waffen weg (auch die Metzger-typischen Fleischerhaken und Beile) und es geht hoch zum VIP-Bereich. Sobald Agent 47 drin ist und nicht beobachtet wird, zieht er die Pistole aus dem Hühnchen. Er läuft zum Meat King und wartet, bis seine Betthäschen den Raum verlassen haben. Dann zieht er die Knarre und verpasst ihm ein drittes Auge.

Egal ob Gast, Wachmann oder Koch, sobald man Sturrock getötet hat, sollte man die Beine in die Hand nehmen. Der kürzeste Weg führt über das Flachdach. Laufen Sie durch den VIP-Bereich in Richtung Nordosten. Dort ist eine Tür. Gehen Sie hindurch und rennen Sie nach rechts. Dort stehen die Flucht-LKWs. Laufen Sie auf einen der Lastwagen, springen Sie auf Höhe der Fahrerkabine nach unten, steigen Sie ein und fahren Sie sofort los.

3. DIE BJARKHOV BOMBE

- **Töten Sie Fabian Fuchs**
- **Töten Sie Kommandant Bjarkhov**
- **Zerstören Sie die Produktionsstätte der "Dreckigen Bombe"**
- **Flüchten Sie mit dem Frachtflugzeug**

Willkommen in Russland! Warten Sie, bis die Wache aus dem Flugzeug verschwunden ist. Kurze Zeit später kommt ein Zivilist in die Maschine. Schleichen Sie sich an ihn heran, betäuben Sie ihn, zerren Sie ihn in Ihr Versteck und klauen Sie ihm seine Kleidung. Schnappen Sie sich eine Holzkiste mit Vorräten und gehen Sie aus dem Flugzeug. Wenden Sie sich nach rechts und laufen Sie zur Halle. In der Messe müssen Sie in die Küche, dort wartet der Kontaktmann. Yurishka ist ehemaliger KGB-Agent, er lässt ein paar sehr interessante Informationen fallen. In der Küche findet Agent 47 außerdem eine Flasche Laxative-Abführmittel. Kippen Sie die Medizin in den Borscht und warten Sie, bis Yurishka Fabian Fuchs, der in der Messe sitzt und auf etwas zu Essen wartet, die angereicherte Rote-Beete-Suppe serviert hat. Kurze Zeit später rennt Fabian Fuchs auf die Toilette. Gehen Sie hinterher und erschießen Sie ihn, während er auf der Schüssel sitzt. Ziehen Sie seine Klamotten an und gehen Sie zurück in die Messe. Dort erwartet Sie bereits ein Soldat, der Fabian Fuchs zu Commander Bjarkhov bringen soll. Folgen Sie ihm bis zu der kleinen Bahn. Fahren Sie damit durch den Tunnel.

Auf der anderen Seite angekommen, laufen Sie zu dem Schiff und melden sich bei der Wache an. Nehmen Sie die zweite Tür rechts und folgen Sie der Treppe bzw. dem Gang bis zur nächsten Wache. Sie durchsucht Sie nach Waffen; haben Sie welche bei sich, behält sie diese ein. Nun dürfen Sie zu Commander Bjarkhov.

Er bietet Agent 47 Wodka an, der lehnt dankend ab. Der Commander holt sich dennoch einen Schluck – das ist Ihre Chance. Wenn er beim Wodka steht, müssen Sie noch einen kurzen Moment warten, denn er dreht sich noch einmal um. Erst danach können Sie sich an ihn heranschleichen und ihn mit der Klaviersaite erledigen. Schnappen Sie sich die Pistole und den Generalschlüssel und verlassen Sie den Raum durch die Tür neben dem Schreibtisch das Schiff. Zurück zur Bahn und dann weiter nach Westen zum U-Boot-Komplex. Halten Sie sich rechts, dort ist der Eingang zum beschädigten U-Boot. Rennen Sie hinein und holen Sie sich die drei Sprengsätze aus der kleinen Kammer, halten Sie sich dabei rechts. Der Hitman muss sich beeilen, da er in dem Schiff starker radioaktiver Strahlung ausgesetzt ist.

Wieder draußen aus dem Schiff folgt er dem Pier weiter, bis er an einer Leiter angekommen ist. Steigen Sie hinunter und checken Sie auf der Karte, wo Sie die Sprengsätze anbringen müssen. Beim Platzieren sollten Sie darauf achten, dass Sie dabei nicht von Wachen gesehen werden. Sind alle Bomben platziert, laufen Sie zurück zur Bahn und fahren zurück zum Flughafen. In dem Moment, in dem die Bahn im Tunnel verschwindet, zünden Sie die Bombe (der Zünder hat keine so große Reichweite). Dann fahren Sie unbehelligt weiter, laufen zum Flugzeug und verschwinden.

4. BELDINGFORD MANOR

- **Töten Sie Lord Winston Beldingford**
- **Töten Sie Alistar Beldingford**
- **Retten Sie Giles Northcott**
- **Flüchten Sie vom Anwesen Beldingford**

Gehen Sie vom Boot aus in östliche Richtung. Schleichen Sie hinter den Wachmann, schalten Sie ihn aus und schleppen Sie ihn zum Wasser. Ziehen Sie seine Klamotten an, schnappen Sie sich die Schrotflinte und laufen Sie weiter nach Süden. Der Eingang zum Irrgarten wird von einem Mann bewacht. Warten Sie bis er wegläuft und gehen Sie hinein.

Sehen Sie auf der Karte nach, wie Sie laufen müssen, um zu dem gelben Ausrufezeichen zu kommen. Es markiert eine Bodenluke. Öffnen Sie sie und steigen dann in den Keller. Laufen Sie zur Tür und kucken Sie durchs Schlüsselloch. Sobald der Wachmann hinter der gegenüberliegenden Tür verschwunden ist, gehen Sie hinterher und schalten ihn aus. Nehmen Sie seine Klamotten und verstecken Sie ihn. Gehen Sie wieder aus dem Raum heraus, in die Richtung, aus der die Wache gekommen ist. Unterwegs nehmen Sie den Benzinkanister mit.

Gehen Sie die Treppe langsam hoch, um die Hunde nicht zu alarmieren. Wenden Sie sich nach links und gehen Sie in die Küche. Lassen Sie sich von den aufspringenden Wachen nicht beunruhigen, sondern wenden Sie sich nach rechts und gehen Sie sofort durch die Tür. Dahinter ist der Heizraum. Schalten Sie die Heißwasserzufuhr ab und laufen Sie wieder in die Küche. Neben ►

▲ **MISSION 4:** Hinter diesem Bücherregal verbirgt sich der Geheimgang, der unter das Dach führt. Von dort lässt sich die Kaminbombe leicht zünden.

der Tür führt eine Treppe nach oben. Gehen Sie hoch (es müsste eine schimpfende Dame kommen) und in die hintere rechte Tür, nehmen Sie die Giftflasche auf dem Schrank. Gehen Sie durch die Tür und in das gegenüberliegende Bad.

Der große Spiegel ist eine Geheimtür, gehen Sie hin und öffnen ihn. Bei dieser Aktion ist Eile geboten, die Badenixe kann jeden Moment wiederkommen. Gehen Sie die Treppe hoch und checken Sie mit der Karte, ob Lord Beldingford in seinem Bett liegt oder gerade auf der Toilette sitzt. Sitzt er, warten Sie einfach einen Augenblick. Sobald er wieder liegt, schleichen Sie sich durch die obere Geheimtür in seine Privatgemächer. Sie haben drei Möglichkeiten, ihn zu erledigen. Erschießen – wovon allerdings seine Bettgespielin aufwachen könnte, seine Milch mit dem Gift versetzen oder ihm das Kissen, das auf dem Bett liegt, aufs Gesicht drücken.

Zurück in den Raum mit der Geheimtür in der Bücherwand. Gegenüber ist eine Doppeltür, gehen Sie hindurch, wenden Sie sich nach rechts und gehen Sie durch eine weitere Geheimtür. Folgen Sie dem Gang zum Dach. An der Schornsteinluke nehmen Sie den Benzinkanister und werfen ihn hinein. Er landet direkt in der Feuerstelle, vor der Alister Beldingford sitzt. Nachdem die kleine Benzinbombe explodiert ist, gehen Sie durch die Geheimgänge zurück in das Zimmer, aus dem Sie das Gift geholt haben.

Passen Sie unterwegs auf die Badenixe auf. Dort ist ein offenes Fenster – klettern Sie hindurch. Draußen steigen Sie die Leiter herunter und warten an der Türe, bis die Wachen vorbei sind. Laufen Sie nach Westen und verstecken Sie sich hinter der ersten Scheune. Werfen Sie einen Blick auf die Karte.

Im Stall-Bereich laufen mehrere Männer Streife. Sobald sich eine Wache daran macht, hinter der zweiten (westlichen) Scheune nach dem Rechten zu sehen, laufen Sie los – folgen Sie ihr vorsichtig. Sobald Sie den hinteren Bereich der Scheune erreicht haben, halten Sie an. Manipulieren Sie die Satelliten-Anlage und laufen Sie zurück. Es gibt einen Nord-Eingang in die Scheune. Während die Wachen die Sat-Anlage wieder richten, dringen Sie dort ein.

Die wiehernden Pferde stören nicht, die Wachen sind ja beschäftigt. Gegenüber vom Wachraum (vorher Karte prüfen) ist ein weiterer Raum. Darin befindet sich Pestizid. Nehmen Sie es und kippen Sie es in das Frischwasserreservoire der Pferde im Raum nebenan. Es könnte auch sein, dass sich dort ein Stallbursche aufhält. Wenn Sie die Pferde nicht vergiften wollen, können Sie auch ihn ausschalten und seine Klamotten anziehen (der Geruch ist den Pferden vertraut). Laufen Sie jetzt in den südlichen Teil des Stalls. Dort wird Giles Northcott gefangen gehalten. Befreien Sie ihn und schleichen Sie auf dem kürzesten Weg zurück zum Boot. Als Wache ist das relativ leicht.

ALTERNATIV: Es gibt noch zwei andere Möglichkeiten, die Beldingfords auszuschalten. Sie können dem Lord auch auf der Toilette auflauern und ihm dort die Lichter ausknipsen. Seinem Sohn hingegen können Sie den Whiskey vergiften. Schleichen Sie sich als Hauswache in den Salon, in dem Alistar sitzt. Wenn der Butler kommt um Whiskey nachzuschenken, schalten Sie ihn von hinten aus und ziehen seine Kleidung an.

Die beiden Herren im Salon sind so betrunken, dass sie davon nichts mitbekommen. Gehen Sie hinunter in den Keller (der Zugang liegt im nordöstlichen Teil des Hauses) und füllen Sie die Glaskaraffe mit Whiskey. Versetzen Sie den Schnaps mit dem Gift, gehen Sie wieder in den Salon und schenken Sie Alister einen kräftigen Schluck ein.

5. RENDEZVOUS IN ROTTERDAM

- **Töten Sie Klass Teller**
- **Töten Sie Rutgret von Leuven**
- **Besorgen Sie die Fotos**
- **Flüchten Sie aus dem Gebiet**

▲ **MISSION 5:** Nehmen Sie auch Rutgret von Leuvens goldene Bonus-Pistole mit.

Die benötigten Waffen sind noch nicht da, also versuchen wir es eben ohne! In dem Missions-Briefing wird ein Journalist erwähnt: Das ist unser Mann! Verlassen Sie das Zimmer durch die linke Tür. Rennen Sie die Treppen hinunter und laufen sie nach Norden weiter – um das Versteck der Gang herum. Auf der Karte ist im nordwestlichen Gebiet ein Ausrufezeichen markiert – das ist der Journalist. Schleichen Sie sich, sobald Sie in seiner Nähe sind, von hinten heran und betäuben ihn. Ziehen Sie seine Klamotten an und vergessen Sie den Briefumschlag nicht.

Werfen Sie jetzt alle Waffen weg, laufen Sie nach Süden zum Haupteingang und warten Sie, bis Ihnen geöffnet wird. Nach einer kleinen Durchsuchung weist Sie der Biker an, mit dem Barkeeper zu reden. Die Bar ist im großen Hauptgebäude. Gehen Sie hinein und laufen Sie einfach Richtung Osten. Quatschen Sie den Barkeeper an und folgen Sie ihm anschließend zu Rutgret von Leuven. Wenn dieser an den Tresor geht, warten Sie noch einen Augenblick (er dreht sich noch mal kurz um) und erwürgen ihn dann von hinten. Nehmen Sie die Fotos aus dem Safe und vergessen Sie seine goldene Pistole nicht.

Schleichen Sie sich jetzt in den Keller. Im nordwestlichen Raum (gelbes Ausrufezeichen) wird Klass Teller gefangen gehalten. Sobald die Luft rein ist, schleichen Sie sich in das Zimmer und erledigen den Job. Sollten Sie ihn unter Strom setzen, müssen Sie sich schnell in einem dunklen Eck verstecken, da die Stromschwankungen die Wachen alarmieren. Sobald die Luft rein ist, laufen Sie in den nordöstlichen Raum. Dort liegen zwei bewusstlose Rocker. Schnappen Sie sich die Kleidung und gehen Sie den gleichen Weg wieder zurück zum Haupttor, über den Sie ins Gebäude gekommen sind. Lassen Sie sich vom Rocker im dem Wachhäuschen öffnen und begeben Sie sich zum Exit-Punkt.

Wem die Journalisten-Masche nicht liegt, der kann sich auch über das Nebengebäude in den Komplex schleichen. Zu Missionsbeginn treiben sich davor zwei Rocker herum. Sobald sie weg sind, schleichen Sie sich nach innen. Halten Sie sich rechts. Nach der Tür gleich wieder links die Treppe hoch in den ersten Stock. Checken Sie die Karte: Das Ausrufezeichen markiert ein Rocker-outfit. Schleichen Sie sich in den Raum, streifen Sie die Kluft über und begeben Sie sich auf den Haupthof. In den Keller gelangen Sie, indem Sie in der Garage den Strom abschalten – sie liegt im östlichen Teil des Geländes. Durch den Ausfall

senkt sich die Hebebühne samt Auto auf einen Mechaniker. Die Schreie locken die Wache von der Kellertreppe an. Gehen Sie in den nordöstlichen Raum und streifen Sie das Indoor-Wachen-Outfit über. Erledigen Sie Klass Teller und wenden sich danach Rutgret von Leuven zu. Entweder Sie gehen direkt zu ihm oder Sie besorgen sich vom Schießstand (ebenfalls im Keller) ein Scharfschützengewehr und erledigen den Job von Ihrem Apartment aus.

6. TÖDLICHE FRACHT

- **Töten Sie Boris Ivanovich Derzuzhka**
- **Flüchten Sie aus dem Gebiet**

Die Bikergang ist noch immer aktiv. Laufen Sie die Straße vor und gehen Sie in die Bar. Gehen Sie zu dem Mädchen im Schaufenster, sie wird die Wache am Wagen ablenken. Sobald er mit dem Mädchen beschäftigt ist, können Sie einen GPS-Sender an dem Auto anbringen, so wissen Sie immer, wo der Wagen ist.

Laufen Sie jetzt die Straße weiter, bis Sie zu der Polizeisperre kommen. Hinter dem Container ist eine Satelliten-Anlage, kappen Sie das Kabel. Der Polizist aus dem Wachhäuschen wird kommen, um das Ding wieder zu reparieren. Das ist die Gelegenheit, sich auf das Gelände zu schleichen. Alternativ können Sie den Cop auch von hinten betäuben und sich seine Klamotten schnappen. Entscheiden Sie sich für Schleich-Variante, müssen Sie jetzt in die Polizeistation und sich ein entsprechendes Outfit besorgen.

Auf dem Hafengelände gibt es drei Lagerhallen. Gehen Sie in die erste Halle und steigen Sie hinunter in den Kanal. Laufen Sie den Tunnel entlang, bis Sie in die dritte Halle kommen. Auf der gegenüberliegende Seite führt eine Treppe auf eine Plattform. Gehen Sie nach oben und in das Zimmer. Schleichen Sie mit gezückter Waffe die Leiter nach oben. Kurz vor dem Rand halten Sie an und erschießen den Scharfschützen. Klettern Sie nach oben, schnappen Sie sich seine Kleidung und seine Waffen und erschießen Sie von hier oben Boris Ivanovich Derzuzhka. Warten Sie, bis die Polizei ihren Angriff auf das Schiff startet und laufen Sie dann den gleichen Weg zurück, den Sie gekommen sind.

Alternativ kann man auch den langhaarigen Rocker im ersten Stock der Bar ausschalten. Er ist der Fahrer. So ist garantiert, dass die Bombe gar nicht erst zu Boris Ivanovich Derzuzhka gelangt. Schleichen Sie sich auf die gleiche Art auf das Hafengelände, verkleiden Sie sich jedoch als SWAT-Polizist und machen Sie bei dem Angriff mit. Boris droht irgendwann, die Bombe hochgehen zu lassen. Aber Sie wissen, dass er nur blufft. Begeben Sie sich auf die Brücke des Schiffs und erledigen den Job.

Eine dritte Möglichkeit: In der zweiten Lagerhalle liegt im ersten Stock ein Terroristen-Outfit. Schleichen Sie dort hinein und werfen Sie es sich über. Anschließend begeben Sie sich an Bord des Schiffes. Warten Sie einfach in der Küche auf Boris Ivanovich Derzuzhka, töten ihn und begeben sich zum Exit-Punkt (vergessen Sie aber nicht, eine Polizistenuniform anzuziehen, wenn Sie das Gebiet der Gangster verlassen).

7. ALTE HANDELSTRADITIONEN

- **Töten Sie Franz Fuchs**
- **Töten Sie Fritz Fuchs**
- **Beschaffen Sie die C-Bombe**
- **Flüchten Sie mit der Bombe**

Sammeln Sie die ID-Card und das Dokument auf und gehen Sie zum Haupteingang des Hotels. Dort gehen Sie durch den Sicherheitscheck und danach zum Empfang des Hotels. Beim Einchecken erfahren Sie, dass Mr. Wullf (alias Franz Fuchs) das Zimmer 202 belegt hat. Laufen Sie zum Aufzug, fahren hoch in den dritten Stock, gehen in Ihr Zimmer (301) und warten, bis der Zimmerjunge vorbeikommt. Betäuben Sie ihn und nehmen Sie den Master-Schlüssel. Ist der Zimmerjunge gerade in einem anderen Zimmer, können Sie den Schlüssel auch einfach von der Tür abziehen, er steckt im Schloss.

Jetzt geht es ein Stockwerk nach unten. Mit dem Masterkey öffnen Sie den Raum 203 und gehen auf den Balkon. Warten Sie, bis die Wache im daneben liegenden Zimmer den Balkon kontrolliert hat. Springen Sie hinüber, öffnen dort leise die Tür, schleichen in den Raum und erledigen den Bodyguard von hinten.

Franz Fuchs steht unter der Dusche – ein leichtes Opfer. Nachdem die erste Zielperson ausgeschaltet ist, schleichen Sie an die Eingangstür. Sehen Sie auf der Karte nach, ob Wachen in der Nähe sind. Ist alles sauber, öffnen Sie die Tür leise, erwürgen den Wachmann von hinten und ziehen ihn in den Raum. Schnappen Sie seine Klamotten und vergessen Sie nicht die Dokumente, das Türschild, den Schlüssel und die schallgedämpfte Pistole mitzunehmen. Auf dem Gang bringen Sie erst einmal das "Bitte nicht stören"-Schild an der Tür an. Laufen Sie nach rechts zur Treppe. Rennen Sie hoch in den dritten Stock, laufen zum Aufzug und fahren ins Erdgeschoss (so umgeht man die Metallsensoren im zweiten Stock). Holen Sie am Empfang die Nachricht für Fritz Fuchs und laufen dann wieder zum Aufzug.

Gehen Sie nicht hinein, sondern folgen dem Gang, bis 47 an der verschlossenen Doppeltür steht. Sobald keine Wachen in der Nähe sind, knacken Sie das Schloss und laufen weiter den Flur entlang, bis Sie zur Stelle kommen, an der die Fenster offen sind. (Gegebenenfalls sehen Sie sogar einen Geist).

Schleichen Sie zur zweiten Tür und kucken dort durch das Schlüsselloch. Sobald der Mann im Bad verschwunden ist, öffnen Sie die Tür, schleichen hinein und ziehen die Polizeiuniform an. Laufen Sie weiter zum "Ort des Verbrechens". Dort finden Sie eine Schrotflinte. Begeben Sie sich jetzt in den dritten Stock. In der Nähe des Aufzuges ist der Wachraum. Gehen Sie dort hinein und schalten die Metallsensoren aus. Als Wachmann getarnt, ist es zwar egal, wenn der Alarm losgeht, aber man ist ja nicht die ganze Zeit als Wachmann unterwegs.

Gehen Sie jetzt wieder in die Empfangshalle. Knacken Sie die linke Tür neben der großen Treppe und schleichen in den Wellness-Bereich. Falls Fritz Fuchs nicht dort sein sollte, warten Sie einfach ein paar Minuten. Erledigen Sie ihn entweder in der Sauna oder in der Umkleidekabine. Der Wachmann im Wellness-Bereich ist nicht misstrauisch, Fritz Fuchs dagegen schon. Sollte er Agent 47 vorher sehen, wird er flüchten, obwohl Sie die Uniform eines Wachmann tragen. Verstecken Sie sich deshalb am besten in der Umkleidekabine.

Sobald Fritz Fuchs tot ist, holen Sie sich das Bodyguard-Outfit aus dem abgesperrten Bereich wieder (gleiches System) und gehen anschließend in Zimmer 202. Dort steht der Bombenkoffer. Schnappen Sie sich das Case und begeben Sie sich in den Westflügel des Hotels, hoch in den zweiten Stock. Folgen Sie dem Flur, der zu dem nordwestlichsten Zimmer (312) führt. Gehen Sie aber in das Zimmer 313 gegenüber von der Wache. Stellen Sie den Koffer ab und checken Sie die Karte. Im Zimmer 312 ist ein Gast eingebucht. Warten Sie, bis er sein Zimmer verlassen hat (falls er nicht da ist, warten, bis er da war!).

Springen Sie auf den Balkon von Zimmer 312, schleichen hinaus und erledigen die Wache von hinten. Den Körper zerren Sie in Raum ▶

▲ **MISSION 5:** Sie können die Hebebühne auch ablassen, wenn die Wachen weg sind.

▲ **MISSION 6:** Um den Polizisten abzulenken, müssen Sie das TV-Kabel kappen.

▲ **MISSION 7:** Nur wenn die Sensoren aus sind, können Sie unbemerkt entkommen.

▲ **MISSION 8:** Hinter den Leuchtreklamen haben Sie einen guten Blick auf das Ziel.

313. Schnappen Sie sich den Bombenkoffer und gehen in den abgesicherten Bereich. Checken Sie die Karte, um zu sehen, wo die Wache steht. Sobald sie aus dem Fenster sieht, können Sie in das Zimmer gehen und die Bombe aus dem Röntgenzimmer holen. Beim Verlassen müssen Sie ähnlich vorsichtig sein. Haben Sie den abgesicherten Bereich hinter sich gelassen, können Sie unbehelligt aus dem Hotel verschwinden (die Metallsensoren sind ja abgeschaltet).

8. DRACHENJAGD

- **Töten Sie den Red-Dragon-Mittelsmann**
- **Der Blue-Lotus-Mittelsmann muss überleben**
- **Flüchten Sie aus dem Gebiet**

Werfen Sie einen Blick auf die Karte. Im Norden ist eine Leiter eingezeichnet – laufen Sie dorthin. Es steht zwar eine Wache daneben, aber das ist kein Problem. Verstecken Sie sich hinter ihr und sobald sie wieder Stellung bezogen hat, betäuben Sie sie und schleifen den Körper zur Kanalöffnung. Klettern Sie die Leiter hoch und packen das Scharfschützengewehr aus. Zwischen den beiden Leuchtreklamen hat man einen perfekten Blick auf den Pavillon.

Beim Anschlag kommt es auf das richtige Timing an. Wenn das Treffen beginnt, warten Sie, bis der Rote Drache in der Mitte des Pavillons steht. Der Abgesandte des Blauen Lotus berät sich abseits noch eine Weile. Anschließend laufen sie zusammen eine Runde. Danach geht der Blaue-Lotus-Botschafter wieder zu seinem Begleiter. Der Rote Drache wartet am südöstlichen Punkt des Pavillons neben einer Laterne: Erschießen Sie ihn. Ansonsten würde seine Leiche entdeckt und eine Hetzjagd auf Sie gestartet. Werfen Sie das Gewehr weg, lassen auch den Koffer liegen und laufen Sie zum Exit-Punkt.

9. VORFALL IM WANG FOU

- **Töten Sie den Blue-Lotus-Mittelsmann**
- **Töten Sie sechs Mitglieder des Blue Lotus**
- **Flüchten Sie aus dem Gebiet**

Laufen Sie sofort zum Kanalschacht. Dieser befindet sich etwa in der Mitte der Karte. Warten Sie dort, bis der Fahrer der Limousine zum Pinkeln kommt. Erledigen Sie ihn, lassen ihn aber erst einmal liegen. Gehen Sie jetzt zum Haupteingang. Auf der rechten Seite führt eine Leiter hoch zum Balkon. Klettern Sie hoch, schleichen sich von hinten an die Wache heran und stellen Sie sie ruhig. Knacken Sie vorsichtig das Schloss des ersten Raumes, gehen hinein, streifen das Red-Dragon-Outfit über, nehmen die Bombe samt Funkzünder und gehen zurück in die Gasse.

Ziehen Sie die Kleidung des Fahrers an, gehen Sie zum Wagen und platzieren die Autobombe. Laufen Sie zurück in die Gasse und warten, bis drei der Blauer-Lotus-Mitglieder mit dem Wagen wegfahren. Sobald das Auto auf der Höhe der beiden am Rand der Karte wartenden Blauer-Lotus-Männer ist, zünden Sie die Bombe.

Schleichen Sie zurück in den Raum, in dem Sie die Bombe gestohlen haben. In der Ecke steht ein Scharfschützengewehr. Nehmen Sie es und gehen zur Tür. Draußen läuft eine Wache Streife. Sobald die Luft rein ist, schleichen Sie nach draußen und nehmen gleich die erste Tür rechts. So können Sie die Wache umgehen. Laufen Sie den L-förmigen Gang entlang und biegen an der T-Kreuzung nach rechts ab. Hinter der Tür steht eine Wache. Legen Sie das Gewehr ab, zücken die Klavierseite und töten Sie sie heimlich, still und leise. Schlüpfen Sie in den Raum und schleichen Sie rechts die Empore entlang. Beziehen Sie nun Stellung auf der östlichen Seite der Empore, dort wo Sie in den separaten Speisesaal im Erdgeschoss blicken können. Dort sitzen die beiden letzten Männer des Blauen Lotus. Wenn Sie sie erschießen, fällt das nicht auf, da keine Wache im Raum in ihre Richtung blickt. Jetzt müssen Sie nur noch zur Exit-Zone.

▲ **MISSION 9:** Mit Hilfe der Bombe ist der Job schnell und unkompliziert erledigt. Beachten Sie aber, dass man relativ nahe dran sein muss, da der Zünder keine große Reichweite hat.

GEHEIMER BONUSGEGENSTAND:
Findige Hitman-Spieler können einen kleinen Umweg wagen. Im Haupthaus, im nördlichen Bereich der Triaden-Anlage, liegt im ersten Stock eine Schlüsselkarte versteckt. Ist erst einmal die zweite Wache auf der Empore ausgeschaltet, gelangen Sie ganz ohne Probleme dorthin. Damit kann man im Level "Nachspiel im Sanatorium" zwei versteckte Bereiche öffnen. Dort findet man eine Gattling-Minikanone sowie Kältekammern, in denen die Entwickler von Hitman: Contracts liegen.

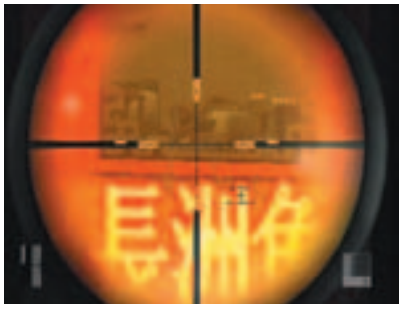
10. MASSAKER IM FISCHLOKAL

- **Töten Sie den Red-Dragon-Mittelsmann**
- **Verstecken Sie den Leichnam des Red-Dragon-Mittelsmanns**
- **Töten Sie den Polizeichef**
- **Töten Sie den Blue-Lotus-Mittelsmann**
- **Platzieren Sie das Amulett im Restaurant**
- **Flüchten Sie mit dem Auto**

Laufen Sie schnell hoch bis zur T-Kreuzung, biegen rechts ab und laufen bis zu der Kanalöffnung. Stellen Sie den Koffer ab und warten Sie im dunklen Eck, bis der Mittelsmann der Roten Drachen vor Ihnen steht. Erwürgen Sie ihn von hinten mit der Klaviersaite und schleifen ihn zu der Kanalöffnung. Dabei muss man sich beeilen und darauf achten, nicht gesehen zu werden. Steigen Sie die Leiter hinunter, nehmen Sie seine Ausrüstung und ziehen das Red-Dragon-Outfit an.

Im Süden der Karte ist ein Baugerüst (es wird auf der Karte durch ein Leiter-Symbol markiert). Laufen Sie dorthin, nehmen aber am besten die östliche Route, da dort keine Polizeibeamten Streife laufen. Klettern Sie das Gerüst hoch bis zur obersten Plattform (2.Stock), biegen Sie um die Ecke und positionieren sich hinter der Fahne. So, dass Sie von den Polizisten und Passanten von der Straße aus nicht gesehen werden können, Sie aber einen guten Blick auf das Restaurant haben. Packen Sie das Scharfschützengewehr aus und zielen auf den Raum, in dem der Mann des Blauen Lotus und der Polizeichef sitzen. Sie können die beiden nacheinander erschießen, dafür müssen Sie aber verdammt schnell und zielsicher sein. Auf Nummer sicher geht man, wenn man den Hinterkopf des Blauen Lotus anvisiert und wartet, bis sich der Polizeichef zurücklehnt. Dadurch schiebt er sich genau hinter den Chinesen und man kann beide Ziele mit nur einem Schuss erwischen.

Lassen Sie die Knarre fallen und rennen bzw. springen Sie von dem Gerüst. Gehen Sie jetzt zum



▲ **MISSION 10:** Lehnt sich der Polizeichef zurück, drücken Sie ab!

▲ **MISSION 11:** Erst wenn der Bodyguard auf der Toilette sitzt, kann man zuschlagen.

Restaurant. Nehmen Sie zur Sicherheit einen kleinen Umweg über Ihren Wagen (Startpunkt). Gehen Sie in den ersten Stock des Restaurants (beim Sicherheitscheck werden Ihnen die Waffen abgenommen, aber das ist egal) und legen das Amulett auf den Tisch. Jetzt müssen Sie nur noch zum Exit-Punkt.

Alternativ können Sie auch, nachdem Sie den Roten Drachen erledigt haben, direkt zum Restaurant laufen. Gehen Sie in den Hinterhof und steigen dort die Leiter nach oben. Klettern Sie jetzt durch das Fenster und legen Ihre Waffen in die Toilette. Steigen Sie wieder heraus und gehen zum Haupteingang. Nach der Durchsuchung gehen Sie zum Barkeeper und lassen sich den Schlüssel für die Toilette geben. Holen Sie sich die Waffen wieder und bringen den Job zu Ende.

11. LEE HONGS ENDE

- **Töten Sie den Anführer der Triade**
- **Beschaffen Sie die Jadestatue**
- **Flüchten Sie aus dem Gebiet**

Laufen Sie zum Restaurant, Sie kennen die Gegend ja bereits aus der Mission "Vorfall im Wang Fou". Betreten Sie das Lokal durch den Haupteingang. Die rechte Tür führt zur Hausbar. Gehen Sie dorthin und sprechen Sie mit dem Barkeeper. Er gibt Ihnen ein paar interessante Informationen. Allerdings leidet er unter Magenproblemen und muss das Gespräch vorzeitig beenden. Während er aufs Klo geht, schnappen Sie sich die Einladung für den Bordell-Bereich sowie das Laxative-Abführmittel hinter der Bar.

Mit der Einladung kommen Sie zu Mei Ling, einer Prostituierten. Wenn Sie dem Mädchen helfen zu entkommen, wird sie Ihnen im Gegenzug den Code geben, den Sie brauchen, um an die Jadestatue zu kommen. Das ist aber nicht ganz einfach. Deshalb versuchen wir es auf eine andere Art und Weise.

Verlassen Sie das Restaurant wieder, wenden sich nach links und laufen die Straße entlang, bis Sie zu einer Gasse kommen. In der Gasse befindet sich der Hintereingang zum Wang Fou. Öffnen Sie das Eisentor (vorher checken, ob eine Wache in der Nähe ist) und gehen durch die linke Doppeltür. Gegenüber von der Tür stehen ein paar Kisten. Verstecken Sie sich dahinter und warten, bis die Wache aus dem Keller daran vorbeigelaufen ist. Gehen Sie die Kellertreppe hinunter und weiter geradeaus durch die Waschküche. Im Raum hinter der kleinen Eisentür liegt ein schwarz-rotes Kleiderbündel. Lassen Sie es liegen und gehen Sie ein Stück weiter. Hinter dem hängenden Laken liegt das Outfit eines Kochs. Ziehen Sie es an und laufen Sie wieder in den Hinterhof.

Diesmal gehen Sie aber durch die rechte Tür. In der Küche angekommen, gibt Ihnen der Küchenchef die Anweisung, Mr. Hong das Essen zu bringen. Verfeinern Sie die Suppe mit Abführmittel und bringen Mr. Hong seine Suppe. Wenn er noch nicht in dem separaten Speiseraum ist, in dem auch die Mitglieder des Blauen Lotus saßen, warten Sie einfach. Zun, sein beleibter Bodyguard, kostet die Suppe und muss natürlich sofort auf die Toilette rennen. Stellen Sie sich jetzt hinter Lee Hong und bearbeiten Sie seine Stimmbänder mit der Klaviersaite, die Wachen werden es nicht bemerken.

Heben Sie den Tresorcode auf und laufen Sie wieder zum Versteck hinter den Kisten. Warten Sie erneut, bis die Wache vorbeikommt, doch stellen Sie sie diesmal ruhig (am besten auf der Treppe). Ziehen Sie seine Klamotten an und checken die Karte. In der Mitte des Kellers ist ein gelbes Ausrufezeichen: Dort muss Agent 47 hin. Laufen Sie einfach langsam und unauffällig durch den Keller, die Wachen werden Sie nicht aufhalten.

EIN TIPP: Im Gang nach dem Aufzug ist rechts eine Tür, dahinter ist das Waffendepot der Triaden. Das Ausrufezeichen markiert den gefangenen CIA-Agenten. Befreien Sie ihn und er verrät, in welchem Safe sich die Jadestatue befindet. Es gibt vier Möglichkeiten:

- Im Waffendepot im Keller: Das ist einfach. Laufen Sie den Gang zurück, bis Sie an dem Waffendepot vorbeikommen. Öffnen Sie den Safe, nehmen Sie die Statue und verlassen das Gebäude über den Hinterhof. Jetzt müssen Sie nur noch zur Exit-Zone.
- Im Bordell: Gehen Sie zurück in die Lagerhalle (Versteck mit Kisten), dort führt eine Metalltreppe nach oben – folgen Sie ihr. Oben gehen Sie über die Brücke in den Bordell-Bereich des Triaden-Unterschlupfs. Folgen Sie dem Gang nach hinten, auf der rechten Seite führt eine Tür auf einen Balkon. Laufen Sie herum und gehen in die Tür am Ende des Balkons. Im Raum ist ein Safe. Öffnen Sie ihn, nehmen die Statue und verlassen das Gebäude über den Hinterhof. Jetzt müssen Sie nur noch zur Exit-Zone.
- Im Quartier der Wachen: Laufen Sie über den Hinterhof zurück auf die Straße und gehen zurück zum Haupteingang. Klettern Sie die Leiter an der rechten Seite des Gebäudes nach oben und gehen zur ersten Tür. Knacken Sie das Schloss, gehen in den Raum, öffnen den Safe, schnappen sich die Statue und laufen zur Exit-Zone.
- Im Büro von Lee Hong: Folgen Sie dem Kellergang nach Norden bis zum Aufzug. Rufen Sie ihn und fahren Sie nach oben. Gehen Sie links aus dem Aufzug heraus und gleich weiter durch die linke Doppeltür, in diesem Raum ist die Treppe, die nach oben führt (Karte checken). Gehen Sie nach oben, lassen sich von den Wachen nicht einschüchtern und denken Sie immer daran, langsam zu laufen!

An der Doppeltür im ersten Stock warten Sie und werfen einen Blick auf die Karte. Sobald die Wache ins Büro geht, schleichen Sie hinterher. Sie geht weiter auf den Balkon, Sie schleichen weiter ins Zimmer, öffnen dort den Tresor, schnappen die Statue, laufen durch den Keller zurück ins Lagerhaus und verlassen das Gebäude über den Hinterhof. Jetzt ab zur Exit-Zone.

12. JÄGER UND GEJAGTER

- **Töten Sie Inspektor Albert Fournier**
- **Töten Sie Botschafter Richard Delahunt (ist bereits tot)**
- **Töten Sie Tenor Phillippe Bereube (ist bereits tot)**
- **Flüchten Sie zum Flughafen Charles DeGaulle**

Die Cops sind Ihnen auf den Fersen. Jetzt heißt es Beeilung. Jede Verzögerung bringt nur unnötigen Ärger. Gehen Sie aus der linke Türe, rechts den Gang entlang und gleich wieder links in die Tür. Im Zimmer ist ein Balkon. Springen Sie über den Balkon auf das gegenüberliegende Dach.

Im Norden ist ein Zaun in die Decke eingelassen. Springen Sie durch das Loch nach unten. Bevor Sie springen, sollten Sie mit der Karte checken, ob die Luft unten rein ist. Sie müssen in den Müllcontainer springen. Landen Sie daneben, ist Agent 47 tot. Verstecken Sie sich hinter dem Container, denn dort laufen zwei Polizisten Streife. Sobald sie weg sind, laufen Sie nach Süden. An der T-Kreuzung biegen Sie nach rechts ab und laufen weiter die Gasse entlang. Am Ende wartet ein Feuerwehrmann. Schleichen Sie sich an ihn heran, dabei müssen Sie sich ganz dicht an die Wand drücken, und betäuben ihn mit der Spritze. Ziehen Sie seine Klamotten an und nehmen den Autoschlüssel zum Rettungswagen.

Laufen Sie als Feuerwehrmann verkleidet die Straße in Richtung Osten. Auf der Kreuzung wenden Sie sich nach Norden. Rechts ist eine kleine Gasse (Karte checken). Gehen Sie hinein, dann rechts und schon können Sie Ihr Ziel sehen. Positionieren Sie sich so, dass Sie nur den Inspektor sehen, sonst werden Sie nämlich von den anderen Polizisten entdeckt. Jetzt packen Sie die schallgedämpfte Pistole aus, erschießen ihn und laufen die Gasse zurück bis zur Straße. Im Norden ist der Krankenwagen geparkt. Laufen Sie nach oben, steigen ein und flüchten zum Flughafen.

Glückwunsch 47! **SH**

POKÉMON

POKÉMON NR.154 BIS NR. 181

DER GROSSE POKÉDEX TEIL 7

NR. 154: VULNONA

Typ/Größe/Gewicht: Feuer /1,1m/19,9kg
Fähigkeit: Feuerfänger – ANGR steigt, wenn v. Feuer getrof.
Anfällig gegen: Wasser, Boden, Gestein
Widerstand: Feuer, Pflanze, Käfer, Eis, Stahl
Fundort: –
Vorherige Entw.-Stufe: Vulpix
Entwickelt sich ab Lv.: –

NR. 155: PICHU

Typ/Größe/Gewicht: Elektro /0,3m/2,0kg
Fähigkeit: Statik – Paralysiert bei Berührung
Anfällig gegen: Boden
Widerstand: Elektro, Stahl, Flug
Fundort: Nur durch Paarung von zwei Pikachus oder Raichus
Nächste Entw.-Stufe: Pikachu
Entwickelt sich ab Lv.: durch Zuneigung

NR. 156: PIKACHU

Typ/Größe/Gewicht: Elektro /0,4m/6,0kg
Fähigkeit: Statik – Paralysiert bei Berührung
Anfällig gegen: Boden
Widerstand: Elektro, Stahl, Flug
Fundort: Safari-Zone
Vorherige Entw.-Stufe: Pichu
Nächste Entw.-Stufe: Raichu
Entwickelt sich ab Lv.: nur mit Donnerstein

NR. 157: RAICHU

Typ/Größe/Gewicht: Elektro /0,8m/30,0kg
Fähigkeit: Statik – Paralysiert bei Berührung
Anfällig gegen: Boden
Widerstand: Elektro, Stahl, Flug
Fundort: –
Vorherige Entw.-Stufe: Pikachu
Nächste Entw.-Stufe: –
Entwickelt sich ab Lv.: –

NR. 158: ENTON

Typ/Größe/Gewicht: Wasser /0,8m/19,6kg
Fähigkeit: Feuchtigkeit – Gegen Selbstzerstörung
Wolke Sieben – Alle Wettereffekte verschwin.
Anfällig gegen: Elektro, Pflanze
Widerstand: Feuer, Wasser, Eis, Stahl
Fundort: Safari-Zone
Nächste Entw.-Stufe: Entoron
Entwickelt sich ab Lv.: 33

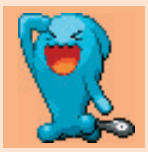
NR. 159: ENTORON

Typ/Größe/Gewicht: Wasser /1,7m/76,6kg
Fähigkeit: Feuchtigkeit – Gegen Selbstzerstörung
Wolke Sieben – Alle Wettereffekte verschwin.
Anfällig gegen: Elektro, Pflanze
Widerstand: Feuer, Wasser, Eis, Stahl
Fundort: Safari-Zone
Vorherige Entw.-Stufe: Enton
Nächste Entw.-Stufe: –

NR. 160: ISSO

Typ/Größe/Gewicht: Psycho /0,6m/14,0kg
Fähigkeit: Wegsperre – Hindert Gegner an Flucht
Anfällig gegen: Unlicht, Geist, Käfer
Widerstand: Psycho, Kampf
Fundort: Wundereiland, Bad Lavastadt
Vorherige Entw.-Stufe: –
Nächste Entw.-Stufe: Woingenau
Entwickelt sich ab Lv.: durch Zuneigung

NR. 161: WOINGENAU



Typ/Größe/Gewicht: Psycho /1,3m/28,5kg
Fähigkeit: Wegsperre – Hindert Gegner an Flucht
Anfällig gegen: Unlicht, Geist, Käfer
Widerstand: Psycho, Kampf
Fundort: Safari-Zone
Vorherige Entw.-Stufe: Isso
Nächste Entw.-Stufe: –
Entwickelt sich ab Lv.: –

NR. 162: NATU

Typ/Größe/Gewicht: Psycho , Flug /0,2m/2,0kg
Fähigkeit: Synchro – Gibt Stat.-Probleme weiter
Frühwecker – Schnelles Aufwachen
Anfällig gegen: Elektro, Gestein, Geist, Eis, Unlicht
Widerstand: Pflanze, Kampf, Boden, Psycho
Fundort: Safari-Zone
Nächste Entw.-Stufe: Xatu
Entwickelt sich ab Lv.: 25

NR. 163: XATU

Typ/Größe/Gewicht: Psycho , Flug /1,5m/15,0kg
Fähigkeit: Synchro – Gibt Stat.-Probleme weiter
Frühwecker – Schnelles Aufwachen
Anfällig gegen: Elektro, Gestein, Geist, Eis, Unlicht
Widerstand: Pflanze, Kampf, Boden, Psycho
Fundort: Safari-Zone
Vorherige Entw.-Stufe: Natu
Nächste Entw.-Stufe: –

NR. 164: GIRAFARIG

Typ/Größe/Gewicht: Normal , Psycho /1,5m/41,5kg
Fähigkeit: Konzentrator – Verhindert Zurückschrecken
Frühwecker – Schnelles Aufwachen
Anfällig gegen: Käfer, Unlicht
Widerstand: Psycho
Fundort: Safari-Zone
Vorherige Entw.-Stufe: –
Nächste Entw.-Stufe: –

NR. 165: PHANPY

Typ/Größe/Gewicht: Boden /0,5m/33,5kg
Fähigkeit: Mitnahme – Kann Objekte aufnehmen
Anfällig gegen: Wasser, Pflanze, Eis
Widerstand: Elektro, Gift, Gestein
Fundort: Safari-Zone
Vorherige Entw.-Stufe: –
Nächste Entw.-Stufe: Donphan
Entwickelt sich ab Lv.: 25

NR. 166: DONPHAN

Typ/Größe/Gewicht: Boden /1,1m/120,0kg
Fähigkeit: Robustheit – Keine 1-Treffer-KO-Att.
Anfällig gegen: Wasser, Pflanze, Eis
Widerstand: Elektro, Gift, Gestein
Fundort: –
Vorherige Entw.-Stufe: Phanpy
Nächste Entw.-Stufe: –
Entwickelt sich ab Lv.: –

NR. 167: PINSIR

Typ/Größe/Gewicht: Käfer /1,5m/55,0kg
Fähigkeit: Scherenmacht
– Verhindert ANGR-Redzierung
Anfällig gegen: Feuer, Gestein, Flug
Widerstand: Pflanze, Kampf, Boden
Fundort: Safari-Zone
Vorherige Entw.-Stufe: –
Nächste Entw.-Stufe: –

In dieser Ausgabe stellt sich das berühmteste Pokémon von allen vor: Pikachu, die Blitzmaus.

NR. 168: SKARABORN

Typ/Größe/Gewicht: Käfer, Kampf/1,5m/54kg
Fähigkeit: Hexaplaga – Erhöht Käfer-Att. In Not Adrenalin – Steigert ANGR bei Leiden
Anfällig gegen: Feuer, Psycho, Flug
Widerstand: Pflanze, Kampf, Käfer, Boden, Unlicht
Fundort: Safari-Zone
Vorherige Entw.-Stufe: –
Nächste Entw.-Stufe: –

NR. 169: RIHORN

Typ/Größe/Gewicht: Boden, Gestein/1,0m/115,0kg
Fähigkeit: Blitzfänger – Zieht Elektro-Att. Immer auf sich Steinhaupt – Verhindert Rückstoß-Schaden
Anfällig gegen: Wasser, Pflanze, Eis, Kampf, Boden, Stahl
Widerstand: Normal, Feuer, Elektro, Gift, Flug, Gestein
Fundort: Safari-Zone
Nächste Entw.-Stufe: Rizeros
Entwickelt sich ab Lv.: 42

NR. 170: RIZEROS

Typ/Größe/Gewicht: Boden, Gestein/1,9m/120,0kg
Fähigkeit: Blitzfänger – Zieht Elektro-Att. immer auf sich Steinhaupt – Verhindert Rückstoß-Schaden
Anfällig gegen: Wasser, Pflanze, Eis, Kampf, Boden, Stahl
Widerstand: Normal, Feuer, Elektro, Gift, Flug, Gestein
Vorherige Entw.-Stufe: Rihon
Nächste Entw.-Stufe: –

NR. 171: SCHNEPPKE

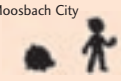
Typ/Größe/Gewicht: Eis/0,7m/16,8kg
Fähigkeit: Konzentrator – Verhindert Zurückschrecken
Anfällig gegen: Feuer, Stahl, Gestein, Kampf
Widerstand: Eis
Fundort: Eishöhle nördlich von Moosbach City
Vorherige Entw.-Stufe: –
Nächste Entw.-Stufe: Firnontor
Entwickelt sich ab Lv.: 42

NR. 172: FIRNONTOR

Typ/Größe/Gewicht: Eis/1,5m/256,5kg
Fähigkeit: Konzentrator – Verhindert Zurückschrecken
Anfällig gegen: Feuer, Stahl, Gestein, Kampf
Widerstand: Eis
Fundort: –
Vorherige Entw.-Stufe: Schneppke
Nächste Entw.-Stufe: –
Entwickelt sich ab Lv.: –

NR. 173: SEEMOPS

Typ/Größe/Gewicht: Wasser/0,8m/39,5kg
Fähigkeit: Speckschicht – Schutz vor Hitze und Kälte
Anfällig gegen: Elektro, Pflanze, Gestein, Kampf
Widerstand: Eis, Wasser
Fundort: Eishöhle nördlich von Moosbach City
Vorherige Entw.-Stufe: –
Nächste Entw.-Stufe: Seejong
Entwickelt sich ab Lv.: 32



NR. 174: SEEJONG

Typ/Größe/Gewicht: Wasser, Eis/1,1m/87,6kg
Fähigkeit: Speckschicht – Schutz vor Hitze und Kälte
Anfällig gegen: Elektro, Pflanze, Gestein, Kampf
Widerstand: Eis, Wasser
Fundort: –
Vorherige Entw.-Stufe: Seemops
Nächste Entw.-Stufe: Walraisa
Entwickelt sich ab Lv.: 44

NR. 175: WALRAISA

Typ/Größe/Gewicht: Wasser, Eis/1,4m/150,6kg
Fähigkeit: Speckschicht – Schutz vor Hitze und Kälte
Anfällig gegen: Elektro, Pflanze, Gestein, Kampf
Widerstand: Eis, Wasser
Fundort: –
Vorherige Entw.-Stufe: Seejong
Nächste Entw.-Stufe: –
Entwickelt sich ab Lv.: –

NR. 176: PERLU

Typ/Größe/Gewicht: Wasser/0,4m/52,5kg
Fähigkeit: Panzerhaut – Wehrt Volltreffer ab
Anfällig gegen: Elektro, Pflanze
Widerstand: Eis, Wasser, Feuer, Stahl
Fundort: Route 123, 124
Nächste Entw.-Stufe: Aalabyss, Saganabyss
Entwickelt sich ab Lv.: Aalabyss: durch Tausch v. Perlu + Abysszahn
Saganabyss: durch Tausch v. Perlu + Abyssplatte

NR. 177: AALABYSS

Typ/Größe/Gewicht: Wasser/1,7m/27,0kg
Fähigkeit: Wassertempo – Steigert INIT bei Regen
Anfällig gegen: Elektro, Pflanze
Widerstand: Eis, Wasser, Feuer, Stahl
Fundort: –
Vorherige Entw.-Stufe: Perlu
Nächste Entw.-Stufe: –
Entwickelt sich ab Lv.: –

NR. 178: SAGANABYSS

Typ/Größe/Gewicht: Wasser/1,8m/22,6kg
Fähigkeit: Wassertempo – Steigert INIT bei Regen
Anfällig gegen: Elektro, Pflanze
Widerstand: Eis, Wasser, Feuer, Stahl
Fundort: –
Vorherige Entw.-Stufe: Perlu
Nächste Entw.-Stufe: –
Entwickelt sich ab Lv.: –

NR. 179: RELICANTH

Typ/Größe/Gewicht: Wasser, Gestein/1,0m/23,4kg
Fähigkeit: Wassertempo – Steigert INIT bei Regen Steinhaupt – Verhindert Rückstoß-Schaden
Anfällig gegen: Elektro, Pflanze, Boden, Kampf
Widerstand: Eis, Feuer, Gift, Flug, Normal
Fundort: Route 123 - 125
Vorherige Entw.-Stufe: –
Nächste Entw.-Stufe: –

NR. 180: CORASONN

Typ/Größe/Gewicht: Wasser, Gestein/0,6m/5,0kg
Fähigkeit: Übereifer – Steigert STÄRKE der eigenen Att., senkt aber GENAU.
Innere Kraft – Normaler Status b. Austausch
Anfällig gegen: Elektro, Pflanze, Boden, Kampf
Widerstand: Eis, Feuer, Gift, Flug, Normal
Fundort: Route 128, Flossbrunn, Prachtpolis City

NR. 181: LAMPI

Typ/Größe/Gewicht: Wasser, Elektro/0,5m/12,0kg
Fähigkeit: Voltabsorber – Wandelt Elektro-Angriffe in KP um
Erleuchtung – Mehr PKMN-Begegnungen
Anfällig gegen: Pflanze, Boden
Widerstand: Feuer, Wasser, Eis, Flug, Stahl
Fundort: Route 123, 124
Nächste Entw.-Stufe: Lanturn
Entwickelt sich ab Lv.: 27

IM NÄCHSTEN HEFT...

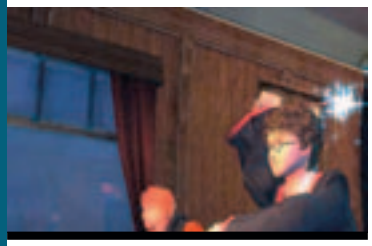
DRIVER 3

▲ **GTA-KILLER?** Undercover-Cop Tanner stellt sich zum Test.

AB 23. JUNI AM KIOSK!

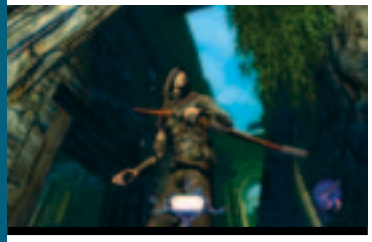
SHELLSHOCK: NAM '67

▲ **KRIEGSHÖLLE:** Packender Shooter im vietnamesischen Dschungel.



HARRY POTTER & DER GEFANGENE VON ASKABAN

▲ **MAGISCHES TRIO:** Harry, Ron und Hermine schwingen die Zauberstäbe.



THIEF 3: DEADLY SHADOWS

▲ **STEALTH-KLASSIKER:** Dieb Garrett bleibt auf der Schattenseite.

WEITERE HITS:

E3 2004 & GAMES CONVENTION

▲ **MESSEFIEBER:** Alle News der E3 und ein Ausblick auf die Games Convention.

FULL SPECTRUM WARRIOR

▲ **STRASSENKÄMPFE:** Spektakuläre Echtzeit-Strategie im Shooter-Look.

MARIO GOLF

▲ **NOBELSPORT?** Mario und Konsorten fallen auf dem Golfplatz ein.

Jetzt bequem zu Hause lesen
Jahresabo für nur € 12,00
Lieferung frei Haus!
☎ 01805-90 90 88 (0,12/Min.)

IMPRESSUM

CyPress
The POWER of Entertainment

CyPress GmbH
Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg
Telefon (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
www.cypress.de

GESCHÄFTSFÜHRER: Stefan Winners

CHEFREDAKTEUR: Tobias Schweikl (ts) (verantwortl. für den red. Inhalt)
REDAKTION:
Gunther Hruby (gh, leitender Redakteur), Michael Galuschka (mg, leitender Redakteur), Thomas Szedlak (sz), Markus Häberlein (mh), Carsten Grauel (cg), Swen Harder (sh), Patric Roos (pr, Volontär), Fabian Käufer (fk, Volontär)
Andreas Szedlak (az, Volontär)
AUTOR: Christian Blendl (cb)
GRAFISCHE LEITUNG + TITEL: Michael Stark
LAYOUT: Kristina Arnold, Diane Feininger, Tanja Hartmann, Frank Pfründer
LEKTORAT: Petra Breitenbach
INTERNET-SERVICES: Tobias Hartlehnert
ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard (verantwortl. für den Anzeigenteil)
Telefon (09 31) 4 06 91 20 · Fax (09 31) 4 06 91 99
ANZEIGENVERKAUF: Markus Lutz
Telefon (09 31) 4 06 91 21 · Fax (09 31) 4 06 91 99
DISPONENTIN: Petra Smith · Telefon (09 31) 4 06 91 22
LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm
PDF-PRODUKTION: Matthias Eckert, Karel Stumpf
VERTRIEBSLEITER: Berthold Pospischil
Telefon (09 31) 4 06 91 19 · Fax (09 31) 4 06 91 18
ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 01.11.2003

VERTRIEB HANDELSAUFLAGE:
asv vertriebs gmbh
Telefon (040) 34 72 40 41 · Fax (040) 34 72 35 49

BEZUGSPREISE:
Jahresabonnement € 12,00 (Inland), € 13,20 (Ausland), Schweiz 24,00 SFR. Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und Ausland: € 1,00 + Versandkosten.

ZAHLUNG ABONNEMENT:
Deutschland: Deutsche Bank Offenburg, BLZ 664 700 35, Kto. 0 448 829
Österreich: Bank Austria Bregenz, BLZ 12000, Kto. 501-326674/00
Schweiz: PTT Postfinance Basel, Kto. 40-384298-3

BANKVERBINDUNG:
CyPress GmbH
Commerzbank AG Würzburg, BLZ 790 400 47, Kto. 694 072 0

BEZUGSMÖGLICHKEITEN:
Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

DRUCK: Vogel Druck und Medienservice GmbH & Co. KG, Leibnizstraße 5, 97204 Höchberg

© copyright by Videogames Aktuell, CyPress GmbH, Höchberg, Deutschland
Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion Videogames Aktuell recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in "Videogames Aktuell" erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.
Soweit wir Ihnen als Beigabe zu unserer Zeitschrift Datenträger zur Verfügung stellen, sind wir stets auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenträger und der darauf befindlichen Software bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand der Technik jedoch nicht möglich, stets die vollständige Mangelfreiheit von Datenträgern und Software zu gewährleisten. Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von beigefügten Datenträgern und/oder der darauf befindlichen Software sowie für etwaige, sich daraus ergebende Schäden.

- Mitglied
Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. IVW)

Verkaufte Auflage (IVW 1/2004): 71.589 Exemplare

Bei CyPress erscheinen außerdem:
PlayStation 2 · DVD Vision · DVD · play

ABO-SERVICE

VIDEOGAMES AKTUELL Abo-Service
Deutschland: Heuriedweg 19 · 88131 Lindau
Österreich: Postfach 4 · 6961 Wolfurt-Bahnhof
Schweiz: Gaiserwald Straße 14 · 9015 St. Gallen
Zentrale Abo-Nummer: Tel. (0049) 0 18 05-90 90 88 (€ 0,12/Min.)
Erreichbar: Mo. - Do. von 8 -18 Uhr · Fr. von 8 - 15 Uhr
Abo-Fax: (0049) 0 18 05-90 90 89
Abo-E-Mail: abo@videogamesaktuell.de